hnostar

La revista de los usuarios de MSX

Nº 42 OCTUBRE 1998

TILBURG

Tilburg'98

Celebración en Holanda de la feria de MSX más importante del mundo

PREVIEW

PuddleLand

Cómo nació, los protagonistas y la historia completa del juego

The Lost World

Todos los pasos para terminar este apasionante RPG de Umax

Randar 3

Segunda y última entrega de cómo terminar este extenso RPG de Compile

Jau'98

Primer Encuentro de Usuarios de MSX en el Interior Paulista



Sumario

Nº 42 · IV ÉPOCA · OCTUBRE 1998 · 1000 PTAS





La revista de los usuarios de MSX

EDITA
CLUB HNOSTAR

COLABORADORES
Manuel Pazos
Germán Díaz
Víctor M. Sánchez Haro
Zacarías Lobato
José María Pacheco
Rafael Corrales
Sergio Juárez García
Antxico Gorjón
Manuel Dopico
Antonio Fernández Otero
Armando Pérez
Nacho Cabrera
Werner A. Roder Kai (Brasil)
Ítalo Valério (Brasil)

REDACCIÓN
Jesús Tarela
Ángel Tarela
Álvaro Tarela

FOTOGRAFÍA
CLUB HNOSTAR
Stephan Szarafinski
José María Pacheco
José María Alonso
Antonio Fernández
FutureDisk
Werner A. Roder Kai
Mari van den Broek

MAQUETACIÓN Y FOTOCOMPOSICIÓN
CLUB HNOSTAR

FILMACIÓN
DIXITAL 21

ENCUADERNACIÓN
GRAPHA GALLEGA

IMPRIME
IMAGRAF

DIRECCIÓN, ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15700 SANTIAGO DE COMPOSTELA
(La Coruña) ESPAÑA
Tel/Fax 981 80 72 93
Internet: hnostar@ctv.es
http://www.ctv.es/USERS/hnostar

DISTRIBUCIÓN
España: Club Hnostar
Brasil: MSX Brazilian Team
Italia: I.C.M.
Holanda: MSX-NBNO

Depósito Legal: C-949/94

Publicación trimestral destinada a preservar el sistema MSX.
No nos hacemos responsables de las opiniones vertidas por nuestros colaboradores.
© 1998 Club Hnostar

editorial

El MSX cumple 15 años

Pues sí, han pasado ya 15 años desde que se dio a conocer por primera vez el estándar MSX en Tokyo. Fue el 17 de junio de 1983, y a la presentación, además de Kazuhiko Nishi –por aquel entonces vicepresidente de Microsoft y cofundador de ASCII-Microsoft, y a quien podemos considerar el padre del MSX– también acudió Bill Gates. El fundador de Microsoft declaró que los ordenadores MSX necesitarían dos años para poder igualar o superar a los competidores ya establecidos. En cuatro meses las primeras máquinas MSX aparecieron en Japón. Tanto Nishi como Gates apostaron fuerte por el MSX, pero excepto en Japón, en el resto de países no tuvo el apoyo que se esperaba y en algunos países, como Estados Unidos, apenas se dio a conocer.



Tanto Nishi como Gates se asombrarían hoy al ver como ha ido evolucionando el sistema en los últimos años sin contar ya con su apoyo ni con el de ninguna otra compañía. Los propios usuarios hemos tenido que desarrollar nuestros propios periféricos, ampliaciones, etc., proyectando incluso la fabricación de un futuro MSX. Por nuestra parte esperamos alcanzar el año 2000, aunque somos conscientes de que cada vez irán quedando menos usuarios.

Mientras sigan llegando novedades y los usuarios sigan mostrando su interés por el sistema nosotros seguiremos aquí, dándoles todo nuestro apoyo.

Y a pesar de que últimamente no se ven muchas novedades nosotros hemos necesitado más páginas de lo habitual para dar cabida a todo el material recibido en los últimos meses. Para empezar encontraréis un extenso comentario del nuevo RPG de Umax, The Lost World, gracias al cual os resultará mucho más fácil terminar el juego. También incluimos la segunda y última parte de otro gran RPG, en esta ocasión el Randar 3 de Compile, un juego que ha pasado bastante desapercibido en nuestro país. Y os adelantamos cómo serán dos próximos lanzamientos españoles, KPI Ball y PuddleLand. Tampoco faltan los reportajes de encuentros y ferias celebrados en los últimos meses, destacando la feria de Tilburg que se ha convertido en la más grande que se celebra en el mundo.

También incluimos nuevamente la sección de Padial, en donde nos muestra sus últimos desarrollos y proyectos. Y para los que quieran experimentar con el interface IDE les recomendamos que se lean la primera parte del artículo que ha preparado Antonio Fernández. Y también decir que a partir de este número Germán Díaz se encargará de coordinar la sección From Internet, donde iremos comentando las novedades y noticias que aparecen en esa enorme red mundial de comunicaciones llamada Internet.

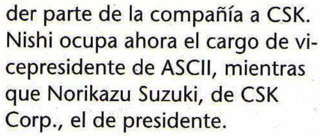
Hasta el próximo número.

Fotografía de portada y contraportada realizada por Stephan Szarafinski (Fony) por encargo de Hnostar. Posando para la foto: Collin y Laurens del grupo holandés Fony.

noticias

CSK adquiere a ASCII

ASCII Corporation, creadora del sistema MSX, ha sido adquirida hace unos meses por la CSK, una gran compañía japonesa a la que también pertenece Sega. Parece ser que ASCII no atravesaba un buen momento. Kazuhiko Nishi podrá ser un genio de la informática pero no de los negocios (al contrario que Bill Gates...) y esto le ha llevado a vender parte de la compañía a CSK. Nishi ocupa ahora el cargo de vicepresidente de ASCII, mientras que Norikazu Suzuki, de CSK Corp., el de presidente.





Kazuhiko Nishi

También Compile, creadora de grandes juegos de MSX (Puyo Puyo, Aleste, los Disc Station...) el pasado 19 de marzo se declaraba en bancarrota. Por lo visto, a ambas compañías no les ha ido muy bien los negocios después de que abandonasen el MSX.

Visor Screen8plus

Daniel Zorita ha desarrollado una aplicación para ver imágenes de Screen 12 (YJK 19.000 colores) en un MSX2 usando el Screen8.

La novedad es que ha logrado sacar 1.575 colores reales en Screen8 y, mediante "rejilla", lograr apariencia de 14.415 colores. El programa se llama V8PLUS.COM y se ejecuta desde el MSX DOS 1. Los resultados parecen muy buenos, sobre todo comparando las imágenes que se ven normalmente en Screen8 con las del V8PLUS.

La técnica empleada consiste en usar las dos páginas de VRAM pero sin interpolado. El interpolado gana resolución, pero no aporta más colores. Además, el interpolado es molesto a la vista. Al utilizar las dos páginas no es posible visualizar imágenes con interpolación. Así pues, el tamaño de las imágenes ha de ser como máximo de 256x212 pixels.

Los colores reales obtenidos son 1.575, pues se pasa de tener 3 bits para rojo, 3 bits para verde y 2 para azul, a tener 4 para rojo, 4 para verde y 3 para azul, aunque con valores 0..14, 0..14, 0..6, lo cual resulta en 15x15x7= 1.575 en lugar de los 2.048 matemáticos con 4,4,3 bits.

Aparte, para mejorar los degradados, se ha utilizado una técnica de "rejilla" que alterna puntos consecutivos para producir más suavidad en dichos degradados. Esto tiene el pequeño inconveniente de que se nota el efecto "rejilla" si miramos de cerca la imagen pero a simple vista logra obtener un bit más aun, logrando 5 bits para rojo, 5 bits para verde, y 4 bits para azul, resultando en 31x31x15=14.415 colores.

La ventaja de usar imágenes Screen12 es que ocupan lo mismo que las de Screen8, pero aportan mayor calidad, debido a la técnica YJK. De ahí que podamos sacar tantos bits para las componentes de rojo, verde y azul.

Zorita además ha creado otro interesante programa, llamado CONV12. COM con el que se pueden convertir ficheros BMP de 24 ó 8 bits por punto a ficheros Screen12 tipo .P12. Así es fácil obtener imágenes de alta calidad para ver bien en Screen12 o bien en Screen8 con V8PLUS.

Sobre posibles mejoras, Zorita tiene pensado hacer un visor de BMPs en Screen8Plus, para evitar los pequeños "emborrachamientos" de color del Screen12. Y para mejorar un poco la utilidad quizás incluya también una ventana para seleccionar los ficheros a visualizar.

Estos programas podéis pedírselos a su autor: Daniel Zorita. Email: dzorita@lix.intercom.es

Planeta C dedicará uno de sus programas al MSX

Planeta C es un magazine temático de 26 minutos de duración que se emite todos los martes a las 18:00 horas a través de **Canal C**, uno de los canales de TV de *Canal Satélite Digital*.

Canal C tiene como tema la informática y las telecomunicaciones, y Planeta C es un magazine que explora las influencias de la tecnología en todos los ámbitos sociales. El motor principal del programa es una entrevista, en tono distendido, de unos quince minutos de duración.

Javier Candeira, director y presentador del programa estaba muy interesado en entrevistar a alguien de la Asociación de Amigos del MSX con el que recordar los MSX, hablar de su situación actual, etc.

Melisa Tuya, redactora del programa –y que curiosamente también fue usuaria de MSX al igual que Javier– se puso en contacto con Albert Molina de la A.A.M.

El mayor problema es que tenían que desplazarse al plató donde se graba el programa, en la calle Salamanca nº26 de Madrid, y entonces creyeron que lo más lógico es que acudiese gente de Madrid, como el club MSX Power Replay, que además ya participó en el programa *Game40* de la *Cadena40 Principales*.



Tel. 91 571 89 18
e-mail: planetac@csatelite.es
www.planetac.com

Los que podáis ver Canal C os recomendamos que no os perdáis el programa, que se emitirá el próximo día 24 de noviembre a las 18:00. Nosotros intentaremos publicar en nuestro próximo número el contenido de la entrevista.

Nace "boh-ken"

Recientemente, varios conocidos programadores, grafistas y músicos, decidieron fusionarse en un sólido grupo con la idea de desarrollar conjuntamente juegos. Boh-ken, que en japonés podemos traducirlo como "aventura" o "riesgo" está formado por



Armando Pérez (Ramones), Manuel Pazos, Sutchan (Migue, de Granada, pero prefiere que le llamen Sutchan), y Smelly Cat (Fran de Granada, que también prefiere que le llamen por el apodo). Como músico han elegido a uno de los mejores, Hans Cnossen, que aunque no es español podemos decir que lo habla muy bien. Aunque es posible que sigan buscando nuevos grafistas y músicos para sus próximos trabajos.

MSX en red

Recientemente Paco Molla, conocido usuario por muchos, ha recuperado un buen lote de MSX1 SVI Spectravideo (con casete) y Dynadata-Daewoo que un colegio tenía conectados en red en sus aulas. Para la conexión en red utilizaban otro MSX con disco duro (muy viejo) que hacía de servidor central y unos cartuchos de SVI para la comunicación en red. Paco llevará varias unidades al próximo encuentro de Barcelona, y se podrán adquirir por unas 2.000 ptas.

CD GunMSX #2

Editado por Gunkan Ediciones, este CD además de los emuladores ahora incluye las principales revistas y fanzines escaneados (MSX Club, MSX Extra, SD Mesxes, Nihongo, Hnostar,...). También incluye canciones de DraculaX (Vampire Killer en MSX) en formato MP3. Además incluye, en formato Acrobat PDF, su propio fanzine SD Gunkan. En el próximo número de SD Gunkan intentará incluir traducciones del japonés (su especialidad) de varios juegos de MSX, si alguien está interesado en que se traduzca alguno en concreto puede ponerse en contacto con Juan J. Ferrés (más conocido quizás por James Burton o Kanji-Man). El precio del CD es de sólo 750 ptas envío incluido (podéis pagarlo como prefiráis).

Para adquirir el CD o el fanzine SD Gunkan escribir a:

Juan J. Ferrés. C/San Acisclo nº46. 14007 CORDOBA. España. Tel.957-26 25 10. O por Internet: i42fesej@uco.es. Si queréis el MADARA2, lo tenéis en la página http://www.uco.es/ ~i42fesej



Imagen digitalizada del encuentro Río'98

MSX Río'99

En la ciudad de Río de Janeiro se celebra anualmente un encuentro de usuarios de MSX. En este mismo número teníamos previsto incluir un reportaje del pasado encuentro, pero no ha sido posible por diferentes motivos. MSX Río'99 se celebrará durante los días 29, 30 y 31 de Enero de 1999. Todos los usuarios de MSX están invitados a asistir y participar en todas las actividades que se celebrarán durante estos tres días. Para más información:

Giovanni dos Reis Nunes
bitatwork@geocities.com
http://www.geocities.com/
ResearchTriangle/2472/

AdMouse

El grupo brasileño Brazilian MSX Crew se encarga de distribuir algunos de los productos de Ademir Carchano –CIEL–, como el Mini Expansor de slots o el nuevo AdMouse. Este último es un adaptador de ratón PC para usar en el MSX, igual que el Remouse o el NiceMouse de Miri-Soft. Se puede usar prácticamente cualquier ratón de PC, excepto los de la marca Logitech. Pretende ser una solución barata para todos aquellos que buscan un ratón de MSX –que ya no se fabrican– y con un tamaño relativamente pequeño, apenas las dimensiones de una caja de cerillas. Se puede usar como ratón o como joystick (sólo presionando un botón). BMC está buscando grupos interesados en su distribución y venta en Europa. El precio de salida es de 45 US$ (6.300 ptas) aunque podría quedar un poco más barato. Información: Ricardo Jurczyk Pinheiro. Email: jurczyk@rio.nutecnet.com.br

Stichting Sunrise y Sunrise Swiss se unen

Ambos grupos han decidido unir sus nombres, pasando a llamarse Sunrise for MSX. El grupo suizo producía el interface IDE, GFX9000, Moonsound, ... mientras que los holandeses de Stichting Sunrise se dedicaban casi en exclusiva a la distribución de soft. Aunque ya estaban unidos de alguna forma, ahora



Nueva imagen corporativa de Sunrise

Sunrise Swiss desaparece como tal. Esto ha llevado a que ambos grupos cuenten desde agora con un nuevo logotipo, en donde queda representado la fusión de ambos.

Eurolink 4

Los que adquirieron el Eurolink 4 en el pasado encuentro de Barcelona deben saber que es muy probable que su versión tenga algunos problemas, ya que se distribuyó una versión que fallaba en la mayoría de MSX excepto

XIV Encuentro de Usuarios de MSX en Barcelona

Como ya sabéis, el 14º Encuentro de Barcelona ha sido aplazado y tendrá lugar el próximo **6 de Diciembre de 1998**.

El lugar es el habitual: Les Cotxeres de Sants. Calle Sants 79-81. Está localizado entre la calle Olzinelles y la plaza Bonet i Moix (antigua Plaza Málaga), a unos diez minutos de la estación de Sants. El lugar es accesible por metro (Plaza de Sants, líneas I –roja– y V –azul–), autobús (líneas 52, 53, 56 y 57) y taxi (pedid por cruce entre Olzinelles y calle Sants).

Los expositores podrán entrar en el local a partir de las 8:30-8:45 AM. La entrada del público y, por tanto, apertura del encuentro, será a las 10:00h y finalizará a las 18:00h pudiéndose quizá prolongar hasta las 19:00h horas.

El precio de la entrada será también la habitual, 500 pesetas. La organización entregará un pequeño panfleto en el que figurarán todos los expositores, sus direcciones de contacto, lo que presentan y los turnos de exhibición.

También se anunciará la fecha estimada para el próximo encuentro, se repartirá el habitual test y se dará un cupón para entrar en la base de datos de la Asociación de Amigos del MSX y de paso entrar en un sorteo de material expuesto en el encuentro.

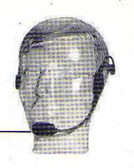
El encuentro se basará en los stands de los expositores, aunque, si éstos lo desean, se darán unos turnos para que éstos puedan exponer y charlar en una pequeña sala habilitada a tal efecto, lugar donde además se expondrán todos los gráficos y músicas de los concursos.

Los grupos que deseen inscribirse como expositores deben comunicarlo a:

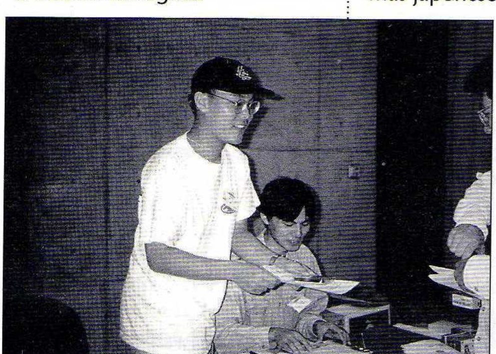
Asociación Amigos del MSX
Apartado de Correos, 97075
08080 Barcelona

Jose Mª. Alonso
Tel. 989 781 070
jalonso@ibm.net
Albert Molina
albert@intercom.es
Tel. 919 852 080
http://www.intercom.es/msx

La organización espera que acuda la práctica totalidad de usuarios de Barcelona y alrededores e invita al resto a que lo hagan también y disfruten de un día inolvidable.



en los Turbo R. Aunque MSX-MEN ya ha reemplazado la mayoría de las copias por la versión correcta es posible que alguien todavía no tenga la versión correcta. Basta ponerse en contacto con Ramón Ribas ó Daniel Zorita y éstos enviarán sin ningún cargo la versión corregida.



TAKO-SYSTEM

MSX Festa 1998

Alrededor de unas 200 personas visitaron en agosto la pasada feria de MSX Festa, una de las más importantes de Japón, unas 100 personas menos que el año pasado. Esto fue debido a que el mismo día se celebraba Comike 98, el mercado más grande dedicado al comic que tiene lugar en Tokyo. Sin embargo, MSX Festa contó con unos 24 grupos expositores, entre los que se encontraba MO Soft, Justice Software, Ago Soft, Tako-System, Delta-Z, RCM, Genuine Network, ESE Artists' Factory, Gigamix, Dragon Soft, Syntax... y Hnostar Japón.

Lo más destacado fue la presentación del "PCM Unit" por parte de Frontline, un desarrollo hardware con el que se puede incluir voces en los juegos. Aunque sólo mostraron una demo ya están desarrollando un juego que hará uso de dicho aparatito. ESE Artists' Factory por su parte, mostró un prototipo de "DSP Unit", una especie de emulador via hardware, con el que piensan emular hasta el Moonsound. Aunque el prototipo cuesta unos 50.000 yenes, se espera que la versión definitiva del DSP cueste alrededor de unos 20.000 yenes.

Otras dos importantes ferias a celebrar en los próximos meses son la MSX Event en Osaka (la segunda más importante de Japón) el 22 de Noviembre de este año, y la Party MO SOFT el 21 de Marzo de 1999. Para el próximo año también estará prevista la MSX World Expo 99, en otoño.

FAT 16 bits

Manuel Pazos nos informa que ha conseguido un par de programas japoneses para utilizar discos con FAT de 16 bits, es decir, con los que se puede utilizar discos con particiones mayores de 32Mb. El inconveniente es que sólo funciona con el MegaSCSI, y habría que adaptarlo para las distintas versiones de controlador (SCSI Novaxis, Bert, IDE,...)

Sin embargo, todavía debe ser mejorado, pues no permite la escritura, aunque sí es posible leer un ZIP de 100Mb (sin particiones) con el MSX. También Manuel ha detectado algunos problemillas con algunos programas, como el Multimente, que no están preparados para trabajar con tal cantidad de archivos.



Compass 2.0

En 1996 los antiguos componentes de Compjoetania dejaban de programar para MSX, excepto David Heremans, quien formó un nuevo grupo: Compjoetania The Next Generation. Los antiguos miembros les prometieron entregar el código fuente del Compass para que ellos pudiesen continuar el desarrollo del mismo. Después de un montón de llamadas, en Julio del 97 CTNG decidió desensamblar por sí mismo el Compass #1.1 usando el mismo programa. Apenas unos meses después aparecía la versión 1.2. Ahora esperan sacar la versión 2.0 cuya actualización será gratuita para los usuarios registrados de la v.1.2. Según Jon de Schrijder: «la nueva versión será como una especie de 'TSR'. Podrás interrumpir casi cualquier programa y regresar (también en Basic). ¿Qué te parece activar Compass en el medio de un DIR y después de salir de Compass que el ordenador continúe mostrando el directorio de los ficheros del disco, tanto en DOS1 como en DOS2? Muy útil también cuando se programa entre Basic y código máquina. También contará con un nuevo formato ASM con capacidad de ensamblado más rápido, etc.» Para mayor información: Compjoetania TNG Jon.DeSchrijder@rug.ac.be

Probablemente Compass 2.0 lo podáis adquirir en España a través de MSX-Men, distribuidor de la versión anterior.

MOAI-TECH informa...

Por Manuel Dopico

No, **MOAI-TECH** no es sólo un nuevo fanzine, tampoco se trata tan sólo de una nueva peña de MSXeros. Es más que es eso, ya que su función principal es la de desarrollar software de calidad en todos los aspectos. En el presente artículo se tratarán una serie de proyectos (algunos ya son una realidad) que tiene en mente este joven equipo de grafistas, programadores, músicos y guionistas.

¿De dónde surgió MOAI-TECH?

Mi amigo David y yo apenas éramos unos críos de 10 o 11 años cuando se nos ocurrió la idea de hacer nuestro primer juego en Basic. La verdad es que nos conocimos por casualidad y nos continuamos viendo gracias al MSX (lo típico, tú me dejas el Nemesis y yo a ti el Penguin Adventure). Recuerdo muy bien cuando en el barrio llegamos a ser hasta más de 10 usuarios de MSX1 y nos pasábamos el día intercambiado casetes y cartuchos. Pues bien, el tiempo ha pasado y hará poco más de un año empezamos a programar en MSX2 conjuntamente, llegando a hacer programillas en Basic muy interesantes (algunos se incluirán en la diskmagazine del grupo).

Y llegó un día en el que me vi obligado a hacer mi propio fanzine ya que las ganas de escribir artículos y, lo más importante, de hacer algo para salvar al MSX eran ya insoportables. Con el tiempo y a base de poner anuncios en el periódico conocí a los que antes éramos MOAI Soft. Hasta que conocí a Julio Gracia que era miembro de MSX-TECH. Dicho y hecho, no tardamos mucho en fusionarnos para así tener un grupo con más personas y con funciones específicas para cada uno de sus miembros. Nacía así MOAI-TECH.

FINAL QUEST: El proyecto más importante

Se trata de un RPG con mayúsculas programado en ensamblador. Ya son bastantes los gráficos y músicas con los que cuenta y la verdad es que la calidad (en especial la de los gráficos que son obra de David Casanovas) es espectacular por el gran rendimiento que ofrecen los muchachos y las ganas con las que se está haciendo. Aparte de dirigir el fanzine en papel, mi función es la de músico –junto a Alberto– y las diversas melodías están siendo realizadas en FM-Pack, aunque no se descarta la posibilidad de utilizar el Moonsound. De momento la cosa va bastante bien y el juego se verá terminado en un año (aunque esto nunca se sabe...).

NASH: Un AVG futurista

Lo estoy programando yo directamente en Basic con la ayuda de algunos usuarios, como por ejemplo Paco Santos (FKD) o mi amigo David. El juego es algo sencillo y estará listo en breve. La música será Moonsound y FM. Cuenta con una fase de naves en la que el protagonista deberá llegar a la tierra esquivando una serie de meteoritos. En el primer número de MOAI-TECH tenéis un comentario de este juego.

MTVD: Una diskmagazine a la antigua usanza

No, no vayáis a pensar que se trata de otra diskmagazine del estilo FutureDisk o Eurolink. Aquí los textos no serán el objetivo principal. Se trata de una diskmagazine de entretenimiento total, donde nos encontraremos con un estupendo juego llamado Alias por capítulos, varios programas, gráficos y músicas y, en general, todo tipo de juegecillos (algo parecido a las ya desaparecidas Peach Up o Disk Station).

Y esto no es todo...

Rafa Bollero está trabajando en un servicio para todo aquel usuario que tenga dudas o propuestas con el hardware del sistema, por lo que ya ha creado la MOAI TECH división hardware...¿Alguien da más?

Los miembros del club son: David, Quique, Julio, Alberto, Rafa y yo. Aunque por supuesto contamos con la estupenda colaboración de usuarios importantes y amigos nuestros. De hecho tenemos en mente incluir a uno o dos miembros más en MOAI TECH... El tiempo lo dirá.

Para hacer cualquier pedido sólo tenéis que poneros en contacto en el tel. (93) 7905725 o escribir a: MOAI-TECH. Santiago Rusiñol nº51 4-1. 08304 Mataró (Barcelona).

Esperamos vuestras llamadas... y recordad: El MSX sólo morirá cuando ya no creáis en él. Y nosotros estaremos con el MSX hasta el final. Aunque ese final no llegará gracias al esfuerzo de gente cojonuda como Hnostar, Mesxes, Lehenak y todas esas personas que llevan ese espíritu inmortal en la sangre.

Nace un nuevo fanzine español: MOAI-TECH Magazine

Presentado en el pasado encuentro de usuarios de Barcelona, MOAI-TECH (el nombre Moai viene de las famosas estatuas *moais* de la chilena isla de Pascua, que podemos ver en juegos como Nemesis o Sonyc) es un fanzine dirigido por Manuel Dopico y Julio Gracia. Ambos decidieron sacar adelante su propio fanzine, quizás debido a la falta de uno en tierras catalanas (exceptuando la diskmagazine Eurolink), donde precisamente están localizados la mayoría de usuarios.

El formato del fanzine es en A5, tiene la portada en color y el primer número 36 páginas. Su precio es de 375 ptas. En la primera sección del fanzine "Así va la cosa" comentan lo mejor y peor del sistema. A continuación Manuel Pazos comenta los problemas que tuvo Analogy para realizar el Sonyc, el cual les mantuvo ocupados durante más de dos años. Bajo el título de "incompatibilidad" Julio Gracia critica los problemas que hay en los MSX2+ Panasonic usando las rutinas del Moonblaster (MSX-Music), según él el problema se arreglaría si algunos programadores, siendo conscientes de este problema, pusiesen mayor interés a la hora de programar sus programas. En la sección Noticias resumen los contenidos de la Hnostar 40 y SD Mesxes 10, y avisan que el grupo Red Soft ha finalizado un nuevo emulador MSX, con MSX-Music incluido, para Amiga. En "100% hardware" nos enseñan a adaptar un mando de la consola Sega. A continuación nos hablan de N.A.S.H., un juego tipo AVG futurista que está siendo programado en Basic por Manuel Dopico. Encontramos también comentarios de los juegos Pentaro Odyssey, Aliens2 (1987), RollerBall (1984), Head Hunter... y del interface de comunicaciones ACCNET. Incluyen también una entrevista con nosotros, y un comic realizado por Verónica Velasco. El fanzine también cuenta con su sección de trucos, opinión y anuncios.

Para tratarse del primer número es un fanzine bastante completo en cuanto a secciones. Sin embargo, se observa una falta de contenidos de actualidad, errores de escritura, y una deficiente impresión del interior, que esperamos vayan corrigiendo en próximos números, con la entrada también de nuevos colaboradores. La contraportada del fanzine es una carátula del Némesis, sobradamente conocida y utilizada. ¿No estaría mejor poner en su lugar publicidad del Sonyc, Pentaro, ACCNET,... algo más de actualidad?

GIGAMIX PRESS

Tengo ante mí una impresionante colección de Gigamix Press. Se trata de un boletín de tan sólo 2 páginas que sale el día 15 de cada mes en Japón. El último número que hemos recibido es el 49, del 15 de agosto. La maquetación y diseño del boletín es el típico japonés, con dibujos, fotografías, grandes titulares,... una lástima no saber japonés (algún día tendré que empezar a estudiarme los Gunkan...). La impresión del boletín es digital de tinta y las fotografías tienen una calidad bastante aceptable.



Los contenidos de estos boletines son de los más variado. Por un lado tenemos un curso por capítulos sobre el Gigamix DM-System2 (multimedia programming kit version 2), el cual añade un montón de nuevos comandos al Basic como _VCOPY, _KSIZE, _BGM,...; información publicitaria del MSX Festa, uno de los principales encuentros japoneses, y del MSX Hardware Festival. Publicidad de otros productos y curiosidades, noticias... La misma información puede obtenerse en las páginas Web que citan.

V.A.J. Club presenta LEHENAK 8

También coincidiendo con el XIII Encuentro de Barcelona, V.A.J. Club presentó al público un nuevo número de su fanzine. Transcurrió ya bastante tiempo desde que salió su último número, y en esta ocasión vuelven con un aspecto algo renovado, con nuevas ideas y con ganas de continuar trabajando.

La portada del número está dedicado al Metal Gear, del cual entregan un mapa en las páginas centrales. Uno de las secciones más interesantes del fanzine es, sin duda, taller mecánico, en donde en esta ocasión explican cómo ampliar el Music Module a 256Kb RAM. La sección "Pásatelo" está dedicada a los juegos Princess Maker y Outer Limits. En "A tu gusto", sección coordinada por Manuel Pazos, tenemos cargadores para Super Tritorn, Akin y Nyancle Racing. También publican dos reportajes, uno del tercer encuentro de Madrid y otro más extenso del XII encuentro de Barcelona, a los que asistió este grupo. Y un artículo de Rafael Corrales sobre su visita a Tilburg'97. El mismo Rafa se encarga de la sección "MSX1, lo que queda", que en este número presta especial atención a una conocida compañía española de videojuegos, Dinamic.



Las secciones son las habituales, no han cambiado demasiado. Otra de ellas, es "MSX Land", con un repaso a las últimas novedades en software: Be-Bop Bout, Head Hunter, Bomberman 2, Nuts, Notos y Amateurism. El único punto negativo que le encontramos al fanzine es la pésima calidad de algunas de las fotografías, y la poca variedad de tipografía utilizada, al menos de los titulares, para diferenciar bien las distintas secciones, ya que éstos tampoco destacan demasiado. Por lo demás, un fanzine bastante completo, con temas interesantes y que nos hará pasar un agradable rato de lectura. El precio del fanzine es de 400 ptas. gastos de envío incluidos, y os animamos a que lo compréis en las reuniones o directamente por correo.

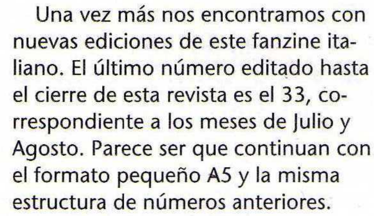
MOAI-TECH
Apdo. de Correos 1146
08300 Mataró
Barcelona

V.A.J. CLUB
Apartado de Correos 137
48901 Barakaldo
(Vizcaya)
Tel. 944 379 369

GIGAMIX PRESS
http://www.chiba-net.or.jp/~nf_ban/gigamix/

ICM Magazine

ICM
Marco Casali
Via Alghero, 15
20128 Milano (Italia)
email: mcasali@free.sofit.it



Una vez más nos encontramos con nuevas ediciones de este fanzine italiano. El último número editado hasta el cierre de esta revista es el 33, correspondiente a los meses de Julio y Agosto. Parece ser que continuan con el formato pequeño A5 y la misma estructura de números anteriores.

Del número 31 (Marzo-Abril) destacamos la publicidad que se le empieza a hacer en Italia del interface de teclado de Padial. También comentan el expansor G.DOS fabricado en Italia por Gilberto D'Osvualdo, un modelo muy similar al comercializado por el Club Gouda hace unos años, dando algunos consejos para su utilización.

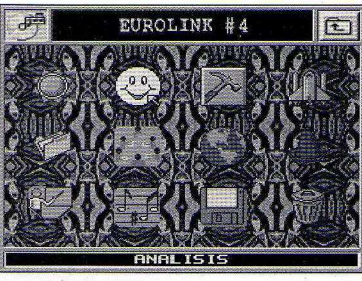
En el número 32 (Mayo-Junio) comienzan con un reportaje de la feria de Tilburg, y otro sobre el MSX en Corea (un resumen de la información que puede encontrarse en la web de Jun-soft). Continúa con un artículo sobre el digitalizador de video HBI-V1 y de los precios que tiene en el mercado de segunda mano. Y a continuación, y en tres páginas de extensión, comentan el amplio contenido del Eurolink4. En las páginas centrales comentan la ampliación de 4Mb japonesa Nice Memory! Ukkarikun, fabricada por Ese Artists' Factory. Junto con la revista también entregan un pequeño cuadernillo con una descripción de los productos de este fabricante japonés. En este mismo número Bruno Querzoli explica cómo instalar una segunda unidad de disco (PC) al Turbo R.

En el número 33 tenemos un reportaje del pasado encuentro de Barcelona, y a continuación más información sobre el hardware de Padial Hardware (expansor de slots, interface SCSI, teclado PC, ampliaciones de memoria, reparaciones,...). En las páginas centrales, y a todo color, para nuestra sorpresa, nos encontramos con un detallado listado del contenido de nuestro CD MSX.

Para los manitas del soldador que quieran ampliar su Turbo R con 1Mb de RAM interno, Bruno de Miri-Soft nos explica cómo hacerlo paso a paso. Se trata de adaptar una memoria SIMM 30p de 1Mb RAM. Aunque en el fanzine se incluyen fotos de todas las conexiones, advierten que es aconsejable pedirles esas imágenes en formato GIF en alta resolución. Por supuesto, no faltan las secciones habituales del fanzine, como cartas de los lectores, anuncios, noticias,...

Eurolink 4

MSX-MEN
Ramón Ribas
Sardenya, 379 atic 3ª
08025 Barcelona
Email: msxmen@intercom.es
dzorita@intercom.es
Precio: 500 ptas.



Como la mayoría ya sabéis, Eurolink es la diskmagazine española producida por MSX-MEN (Ramón Ribas). Existen dos versiones, una en español y otra en inglés. En Japón se encarga de su distribución Frontline, y en Holanda MSX-NBNO.

Una de las principales diferencias de esta diskmagazine con respecto a otras es que además de los artículos también podemos ver algunas fotos de encuentros, juegos,... como complemento de los artículos.

La editorial de este número trata sobre un tema interesante, la "internacionalización". En la sección de análisis tenemos: Be Bop Bout!, Bomberman2, Dark Castle, Dark Voyage, Sonyc, Moon Light Saga...

En utilidades comentan dos programas españoles, el DDIR y LoadRom.

En la sección de previews nos informan de los próximos lanzamientos: KPI Ball, Dragon Ball, Puddle Land, Nuts, NestorBasic, Fire in the sky... Podemos visualizar además imágenes de alguno de estos juegos.

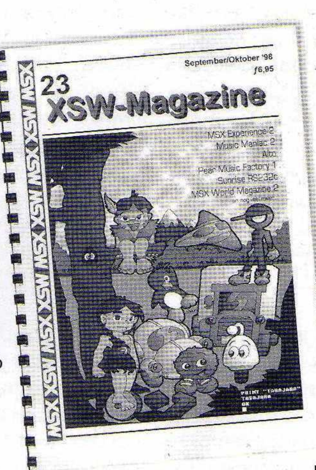
En noticias podemos leer una interesante entrevista con Koen Dols (FutureDisk), además de un artículo sobre el MSX en Rusia, encuesta de soft y hard,... Otro apartado es el dedicado a las reuniones de usuarios (Madrid, Barcelona, Cartagena, Zandvoort, MSX Festa), con algunas fotos.

Otra sección es BBS e Internet, con artículos de los programas MSX-Blue y COMS 6.5, que incluye además otro apartado para los navegantes de Internet (nota: en nuestra dirección web, USERS debe ser escrito con mayúsculas, y CTV no es un servidor lento, al contrario, es de los más rápidos y económicos de España).

No debemos olvidarnos del curso de Easymbler, y que además de varios programas y utilidades podemos jugar a una demo del Pentaro Odyssey 2. Por último, destacar que Eurolink puede ser instalado en disco duro.

XSW-Magazine

XSW Magazine
Molenweg 17
5342 TA Oss
Holanda
email: m.broek@tip.nl
www.tip.nl/users/m.broek



Estamos ante una de las principales revistas en papel que se editan en Holanda. Los últimos números incluyen la portada en color (que por cierto, han ido mejorando). En la **XSW#21** incluyeron un reportaje de Tilburg'98 con abundantes fotografías del mismo. Analizaron el 100% Music, New Screen Demo #2 (PowerMSX), MGF#16 (por cierto, ¿qué habrá sido de la gente de MGF?), TCI 5 (la diskmagazine de Totally Chaos), PURE y Hoox Voices (no sé como fueron capaces de rellenar una página completa hablando de este disco, que no es otra cosa que unas voces sampleadas para turboR...). También Sunrise explica cómo ampliar la SRAM del Moonsound, ya sea a 640Kb o bien a 1024Kb de memoria, dependiendo de la versión del Moonsound que se tenga. En el **XSW#22** comentan el Fighter's Ragnarok. También incluyen un reportaje de Ramón Serna (Mesxes) sobre el XIII encuentro de Barcelona, y comentan el MSX Windows 98 de Cybersoft (no hemos tenido ocasión de probarlo) y el NestorBasic. Y para terminar un artículo más técnico sobre programación del Music Module. La portada del **XSW#23** nos ha gustado mucho más, se trata de un dibujo del brasileño Raul Bittencourt. En lo que respecta programas, comentan el Music Maniac 2, Alto y Ruby&Jade. En el apartado de hardware analizan el interface RS232c de Sunrise, el Video9000 y el también interface de comunicaciones ACCNET. Por supuesto, también comentan otras publicaciones e incluyen anuncios (cuyos anunciantes deben pagar). La revista está bastante bien impresa, en láser, aunque la encuadernación sigue siendo de canutillo. Sin embargo el interior está bastante desorganizado, mezclan comentarios de publicaciones, con los de software y hardware, no siguen ningún orden.

FutureDisk dedica su edición 37 a España

El grupo holandés sigue editando una de las mejores diskmagazines europeas. Para aquellos que todavía no están subscritos –que son bastantes– vamos a comentar parte del contenido de sus dos últimos números.

FD 36 edición Compile

Se trata de la edición previa al encuentro de Tilburg (abril de este año) y como tal se incluye información sobre la misma. Al tratarse de una edición dedicada a la compañía Compile el menú principal en esta ocasión es una versión de la famosa Disc Station. Se trata de una pantalla dividida en varios cuadros con los temas a seleccionar: FutureDisk, que es la parte magazine, BGV#6 'The life of the ant part 7' que nos trae una nueva aventura de la hormiguita que en esta ocasión se las verá con los Puyos... "Carbuncle Big Band", un gracioso reproductor de música FM con conocidas composiciones de Compile. También tenemos un juego, el "Gorby vs Puyo" y como no podía faltar el reproductor de música Moonsound con temas de Aleste, Randar, Disc Station...

Como siempre, al cargar la parte "magazine" vamos directamente a la sección en inglés, que es la que más nos interesa. En la editorial nos comentan una anécdota, mientras estaban trabajando en esta edición Compile anunciaba en Japón su banca rota...

En la sección de software comentan el 100% Music, la demo "NOP in motion" (una especie de videoclip de un minuto de duración comprimido en un simple disquete, un producto ya algo antiguo pero rescatado en esta ocasión para ser comentado en esta sección). También comentan el "F-nano2'", versión MSXera del F-zero de Super-nintendo. Informan de diverso soft español como KPI Ball, Puddle Land, Sir Dan y comentan el Babel, sí ese juego realizado por Cabinet hace ya bastante tiempo.





En la sección de trucos, los encontraremos para No Name, Head Hunter y Xak 2. También decir que en la magazine se encuentran las instrucciones para jugar al "Gorvy vs Puyo", y una lista del soft desarrollado por Compile desde el año 83.

FD 37 Edición verano

Una edición veraniega dedicada además a España. No sólo las demos de los juegos y la música son españolas, sino que también, y por primera vez, veremos algunos textos escritos en español.

Nada más cargar el disco, aparece un fondo con la bandera nacional donde elegimos entre jugar a las demos del KPI Ball o Puddle Land o bien cargar la parte correspondiente a la revista (magazine). Mientras esto ocurre, en un scroll inferior Koen Dols, el editor jefe, nos da la bienvenida y envía unos mensajes de agradecimiento a varias personas que conoció durante su estancia en Barcelona, y todo ello en castellano...

Un par de trucos para los que opten por cargar la demo jugable de KPI Ball, pulsar las teclas URO o SONYC simultáneamente y veréis lo que ocurre...

La editorial de la revista está también en castellano. Hemos dicho antes que la música era española, y así es, hay temas como La Bamba, Un hombre lobo, La Macarena.... y otra de las novedades es que por primera vez se incluye música Moonsound en la misma rutina que el texto. Los que no tengan Moonsound escucharán las mismas canciones en MSX-Music.

En software comentan el MSX Experience (un CD recopilatorio), 13 in een Dozijn, Bingo (juego de V.A.J. Club), Fighter's Ragnarok, nuestro CD MSX, más información de software español, ... Y queda un montón de cosas interesantes que comentar. Si te interesa saber más, sólo tienes que subscribirte (433 ptas. cada diskmagazine, envío incluido).

MSX-Info blad 7

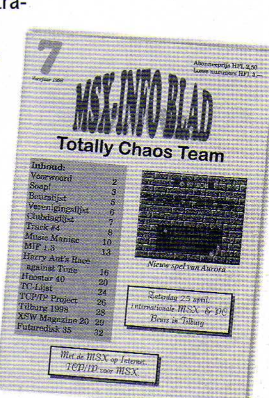
Este es el nombre de la publicación que edita Totally Chaos Team. Se trata de un fanzine en formato A5, que editan trimestralmente al módico precio de 250 ptas (3 florines), incluso un poco más barato para los suscriptores (10,- la suscripción anual). Dentro de poco las revistas tendremos que empezar a poner los precios en 'euros'... Bien, continuemos con este fanzine. Este número en cuestión tiene la cubierta impresa sobre una cartulina verde y un total de 36 páginas. La calidad de impresión es láser, muy buena. Todo el fanzine está en holandés. El primer artículo trata sobre el Soap! ese juego para GFX 9000 que está (o estaba) programando Fony y del que pocas noticias se tiene. Podemos ver además una imagen del juego. A continuación tenemos unas páginas con una agenda de las próximas ferias, de grupos y publicaciones, y red de BBS. Sigue con un comentario de Track#4, que es la diskmagazine holandesa editada por Datax, y otro comentario sobre Music Maniac, disco musical de Kenda Software para MSX-Music/Audio.

Como software de aplicación comentan el MIF 1.3, compresor de imágenes realizado por el francés Laurent Halter. También nos desvelan cómo será el próximo juego de aventuras de Aurora, se llamará "Harry Ant's race against time" y los gráficos tienen muy buena pinta...

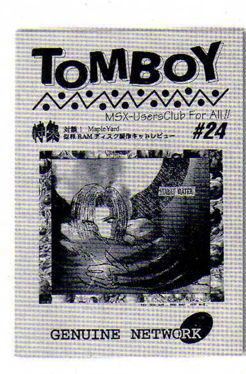
Incluyen un amplio análisis de nuestra revista 40, además de otras publicaciones como XSW Magazine 20 y FutureDisk 35. Y también nos hablan del proyecto holandés del TCP/IP (protocolo de comunicaciones para acceso a redes e Internet).

Entre artículo y artículo nos encontramos con varios módulos de publicidad, de venta de material, programas, BBS,... Un anuncio que me ha llamado la atención es el que se refiere a una demo de Lucky Luke, realizada por el mismo autor de las Mega Demos, Delta Soft.

En general podemos decir que se trata de un fanzine de carácter informativo, con una maquetación simple pero ordenada.



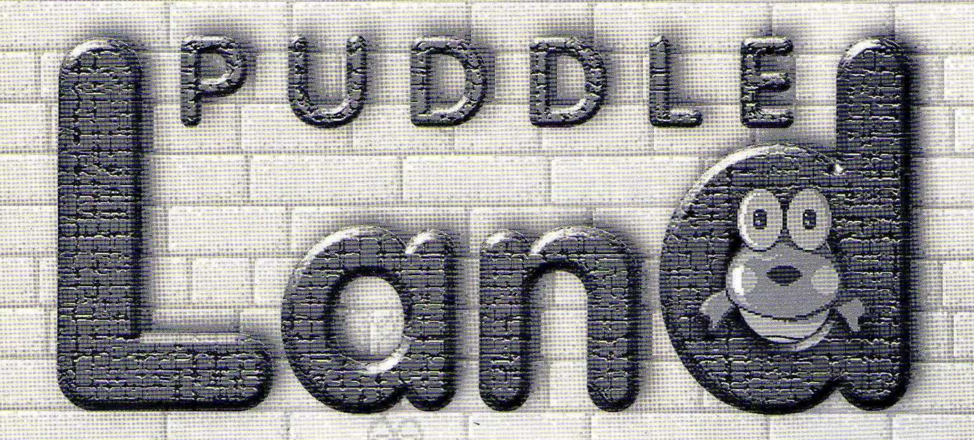
MSX-INFO BLAD
Totally Chaos
Rotterdamstraat 73
6415 AV Heerlen
Holanda



TOMBOY
Es uno de los principales fanzines que circulan en Japón. Lo edita Genuine Network y tiene un precio de 600¥. Al igual que otro tipo de publicaciones japonesas, la encuadernación está muy bien (encolado). El formato es 18x25.5 cm, con una muy buena presentación. Por supuesto, el fanzine está completamente en japonés, aunque incluye algunas pantallas de juegos, fotografías y dibujos (típico de casi cualquier publicación japonesa).
En el fanzine se comentan juegos, e historias de los mismos (Moon Light Saga, por ejemplo), analizan hardware o explican cómo construirse la ESE-RAM, tienen sección de programación, noticias... Una lástima que no incluya ninguna sección en inglés (aunque ellos dirán lo mismo de nuestra revista).

FE DE ERRATAS

En el anterior número 41, en la entrevista a Cas Cremers, pág.36, donde dice *"habré vendido unas 200 copias"* debe decir *"habré vendido unas 2.000 copias"*



Por **boh.ken**

Los integrantes de boh.ken, nos presentan su primera producción. Aquí tenéis una completa *preview* de como será este nuevo juego español.

Quizá alguno de vosotros ya hayáis podido ver algunas imágenes de la versión beta. Incluso algunos hasta sabéis un poco de qué va. Para todos vosotros y para todos los demás (los que no saben ni han visto nada) queremos haceros llegar algo de información de primera mano (de sus papás) para que os hagáis una idea de lo que se os viene encima... Obviamente, y aunque pretendamos ser objetivos, no siempre lo conseguiremos... Aunque, por supuesto, en muy poco tiempo ¡lo podréis juzgar por vosotros mismos!

EL JUEGO

PuddleLand es un juego de plataformas en la línea de Bubble Bobble, incorporando elementos de juegos como Snowbros ó TumblePop. Vamos, que en realidad se trata de una fusión de los tres.

El objetivo del juego es simple: "limpiar" una a una todas las fases que componen el juego (¡hasta 100!) de los molestos bichitos que van a pulular por la pantalla haciéndote la vida imposible. Para ello, nuestros protagonistas (*GeroGero* y *KuriKuri*, dos simpáticas ranas) tendrán que valerse de los dones que les ha otorgado la Naturaleza (esto es, sus lenguas). Así, habrán de capturar a los enemigos con sus extraordinarias lenguas para después lanzarlos como "bolas rodantes" y así destruirlos. Los enemigos así lanzados constituyen además una eficaz arma para dejar KO a otros enemigos: los paraliza momentáneamente, pudiendo así capturarlos con más facilidad.

Pero (¡jua, jua, jua!) no todo va a ser tan fácil: una bola rodante también puede inmovilizarte a ti, y en todo momento existe una interacción entre ambos jugadores (podréis colaborar, ¡pero también haceros la puñeta!).

Existen otros elementos en la pantalla que van a hacer tu tarea un poco más fácil (¿o tal vez más difícil?). Se trata de bloques de varios tipos: duros como piedras (que no podrás romper), otros que se harán pedazos cuando les lances una bola rodante (y que contendrán valiosos ITEM) e incluso bloques "reboteadores" (que nos negamos a explicar porque su nombre es suficientemente descriptivo). Como véis, es como Bubble Bobble, pero con algo más (porque seguro que recordáis que éste no tenía ¡PLATAFORMAS DIAGONALES!).

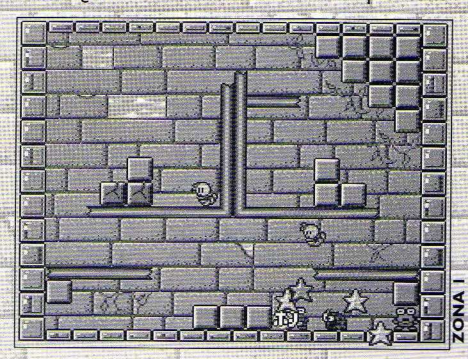
Por supuesto (¿o qué creíais?) existirá un tiempo límite (muy limitado) para "limpiar" cada fase. Además, al final de cada zona (10 fases) deberás acabar con un "Boss".

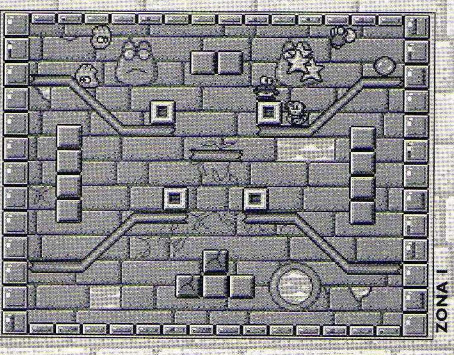
Sí, porque las ranitas deberán cruzar 10 zonas para alcanzar su objetivo: liberar a la princesa *LaLa* de las garras del malvado *PokiPoki*. Obviamente cada una de estas 10 zonas tiene sus respectivos gráficos (muy coloristas) y con sus respectivos bichitos (5 por zona) aparte del *boss* y un bichito especial que aparece cuando nos enfrentamos al *boss* y que es el arma que utilizaremos para acabar con él a bolazo limpio (los "slimes": ojo que también te pueden hacer la puñeta a ti). Es decir, un total de 60 bichitos y 10 jefes de fase. No esta mal, ¿verdad?.

Al igual que en el Bubble Bobble, el movimiento de los bichitos es totalmente aleatorio, lo que le confiere al juego una mayor dificultad, aparte de que no todos los bichitos tienen el mismo comportamiento: unos andan por las plataformas, pero otros saltan y... otros vuelan, muchos disparan (veneno o disparos mortales) e incluso otros tienen unos comportamientos muy peculiares, como el ninja (que desaparece completamente, apareciendo en otros lugares de la pantalla), otros inmóviles y por eso mismo bastante peligrosos, etc.

¿Y cómo puede una pobre ranita enfrentarse a taaaaaaantos peligros? Pues para eso tiene los maravillosos *items* que se esconden detrás de cada bloque rompible: pociones que alargarán tu lengua, o la harán más rápida, o que te permitirán que cojas dos bichos al mismo tiempo (cuidado que esto es un arma de doble filo), botas que te darán velocidad o que te permitirán rematar a enemigos paralizados por una bola rodante, aparte de otros *items* que te proporcionarán invulnerabilidad a las bolas rodantes, inmunidad total (durante un tiempo limitado), multiplicarán tus puntos por 2, vidas o créditos extra, pasos directos de fase o mundo, e incluso una poción de hielo que te permite congelar a todo bicho viviente. Y más, más y más sorpresas....

Y bien, ¿qué os parece? Bueno, no hay mucho más que contar. Ya sólo falta que podáis verlo. ¿Cuándo? Si no falla nada será pronto...





LA IMPORTANCIA DE LOS BLOQUES QUE DELIMITAN LA PANTALLA

Este es uno de las aspectos que más nos gustan de PuddleLand: la originalidad de estos bloques no radica solamente en su diseño (¿cuántas veces habíais visto antes bloques transparentes, eh?) sino también en su activa participación en el desarrollo del juego... son los indicadores de "TIME-LEFT" tras el aviso de Hurry Up; además de que cuando eres envenenado te indicará también cuánto falta para que puedas abrir de nuevo la boquita (porque eso es lo que hace el veneno: te impide disparar). ¿Y cómo indican tantas cosas? Pues ya lo verás.

LOS PROTAGONISTAS DE LA HISTORIA

PokiPoki: Es "el malo". Imagina que no existiera: pues entonces no habría historia que contar ni juego que jugar... Pues bien, esta malvada rana (vergüenza de su especie) se ha hecho con el control de los poderes de PuddleLand tras raptar a la princesa *Lala*, causando así el Caos en esta tranquila tierra (Caos para las ranas = SEQUÍA).

LaLa: Princesa de PuddleLand, casi una diosa por los poderes que ostenta (y que le han sido conferidos, como no, por "línea materna en segundo grado"). ¿Qué poderes? Pues controla el clima de su país para procurar a sus súbditos una primavera perpetua.

GeroGero: Nuestro intrépido protagonista. Él realmente no sabe nada de los "tejemanejes" de la nobleza. Vive tranquilamente en su granja hasta que deja de llover (¡qué tragedia!). Así que decide buscar la ciudad legendaria (PP - PuddleLand Palace-, capital del reino -PuddleLand-) para "pedir cuentas" a quien corresponda (antes de que se le pocheen las mazorcas).

KuriKuri: El mejor amigo (y vecino) de *GeroGero*. Como no tiene nada mejor que hacer, decide acompañar y ayudar (o no) a su colega en la aventura (y si no os gusta la excusa, pensad

que se trata de que se pueda jugar a dobles y no os quejéis más...).

Y nadie más, porque para qué puñetas os vamos a hablar de toda la gente del pueblo de *Gero* y *Kuri* (marujas, viejos chochos y niños petardos en su mayoría) o de la aburrida colección de cortesanos de la princesa (empezando por su senil padre, que se cree que es un sapo).

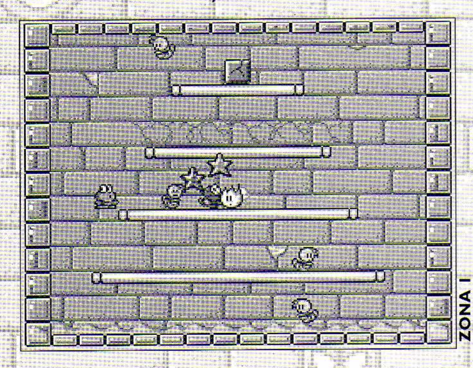
DOS RANAS Y UN DESTINO: EL LARGO CAMINO

Son 10 las zonas que tendrás que atravesar. Cada una de ellas está compuesta a su vez por 10 fases... y por si esto fuera poco, al final de cada zona te espera un "Boss" que intentará que no pases a la siguiente.

ZONA1: STONEFACE PRINCESS' WALL

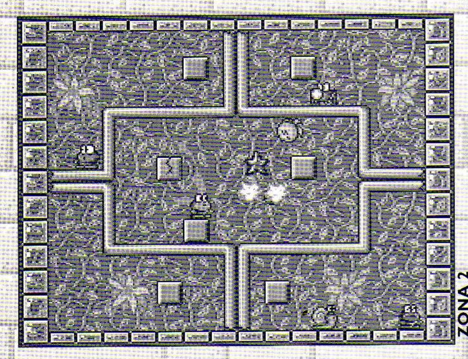
Para llegar al palacio deberás "escalar" la muralla que lo rodea. Te enfrentarás a gusanos, moscas, mariquitas y otras lindezas....

Al final encontrarás a la mismísima Princesa Lala; bueno, una estatua de ésta que por supuesto está bajo el control de *PokiPoki* (así que no es nada de buena).


ZONA 1

ZONA2: FROG'S FLESHEATING JUNGLE

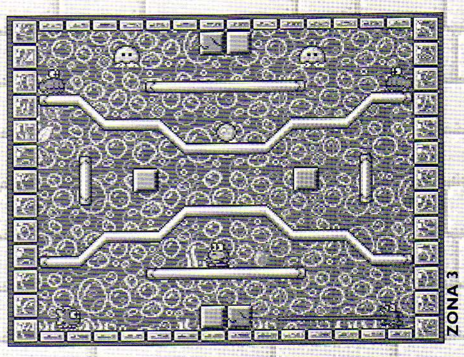
Ya has escalado la muralla. Ahora te introduces en "el jardín" del palacio, donde un montón de alimañas (serpientes, camaleones, caracoles salvajes...) saldrán al paso para "pedirte un autógrafo". Cuando parezca que ya has cruzado la jungla, aparecerá el más peligroso de los vegetales conocidos: La Planta Ranívora. Cuidado con sus lenguas...


ZONA 2

ZONA3: SQUID SOUP LAKE

De la sartén al fuego: al pie del jardín hay un "pequeño estanque" en el que vas a parar irremediablemente. Medusas, almejas, erizos de mar, y hasta algún que otro pez te harán compañía durante 10 "tranquilas" fases.

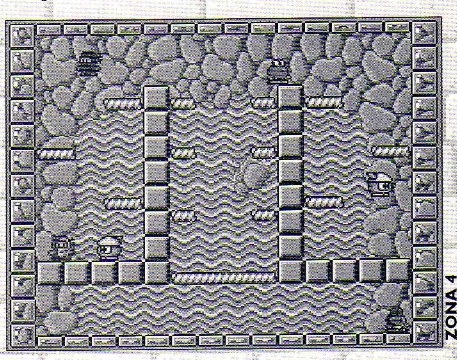
Un pequeño e indefenso calamar es el guardián del lago (no esperaban que nadie sobreviviera a la Planta Ranívora). ¡Pero espera! No creemos que *PokiPoki* permita un enfrentamiento en igualdad de condiciones....


ZONA 3

ZONA4: BREADSTUFF MOUNTAIN

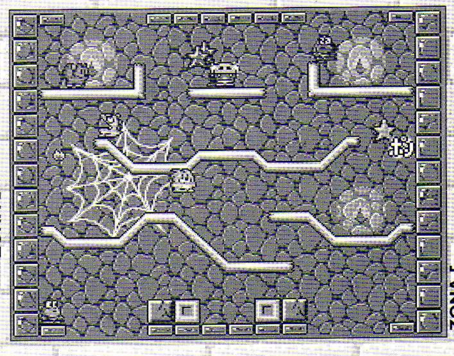
¡Uf! ahora te encuentras al pie de una montaña. El palacio está arriba del todo. Vaaaaale, subiremos. Los peculiares habitantes de estas tierras (ninjas, cabras-muelle, pajaritos, conejitos e incluso una indefinible bola rosa -?-) tampoco te lo pondrán muy fácil...

Como postre te darán la bienvenida dos sofisticados vehículos surgidos de la retorcida mente de *PokiPoki* y conducidos por algunos de los ineptos *slimes* que forman sus aguerridos ejércitos: cuidado, ¡o te convertirás en hamburguesa de rana!


ZONA 4

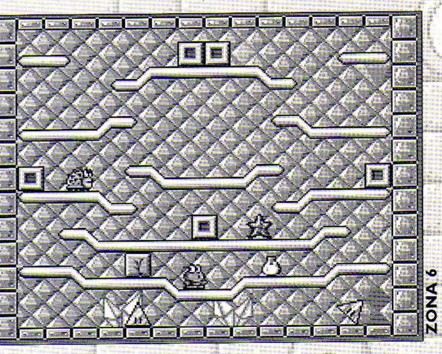
ZONA5: PRETTY LITTLE CAVE MOON

Como no hay manera de llegar arriba por vías normales, te vas a meter en una acogedora cueva, a ver si encuentras un camino alternativo... Mala elección, ya que, aunque realmente es el camino apropiado, está todo custodiado por desalmadas bestias sedientas de sangre... (murciélagos, dragones, fuegos asesinos.... ¡ah! y también perritos y ositos de peluche). A la salida de la cueva: una araña sobrealimentada intentará darte las "buenas noches".


ZONA 5

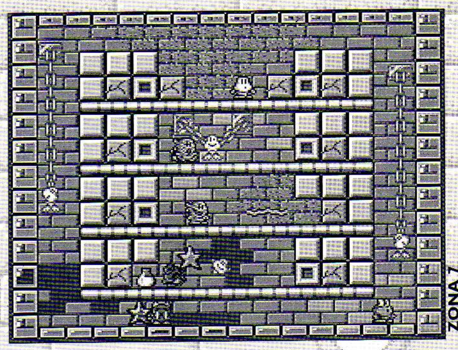
ZONA6: BREAKFAST AT TIFFANY'S FOREST

Vale, estamos en la otra ladera de la montaña y esto está lleno de cristalitos (esperemos que no te cortes...). ¡Qué psicodélico es todo! Cerditos mineros, repugnantes gotas de no-se-qué, triángulos metálicos descontrolados....Como guardián de un bosque de cristal, nada mejor que un diamante de 2 millones de kilates.


ZONA 6

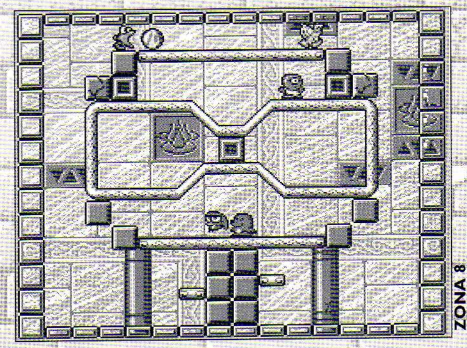
ZONA7: KEYSKEEPER'S SWEET HOME

Por fin estamos dentro del palacio... pero hemos entrado por la "puerta de atrás". Las mazmorras están repletas de siniestros personajes: momias, esqueletos, fantasmas, demonios y hasta alguna armadura que no está tan vacía ni tan muerta como pueda parecer. El carcelero nos aguarda al final y no tiene buenas intenciones.


ZONA 7

ZONA8: POKIPOKI (WHAT-A-BAD-GUY)'S PALACE

No ha tardado mucho el muy ruin en hacerse con el bonito palacio y convertirlo en un antro donde habitan sus más locas invenciones: teteras asesinas, cíclopes, armaduras vivientes.... *PokiPoki* en persona nos espera al final del trayecto (pero no lo hace sólo y desarmado, ¡el muy cobarde!).


ZONA 8

ZONA9: "JUST LIKE HEAVEN"

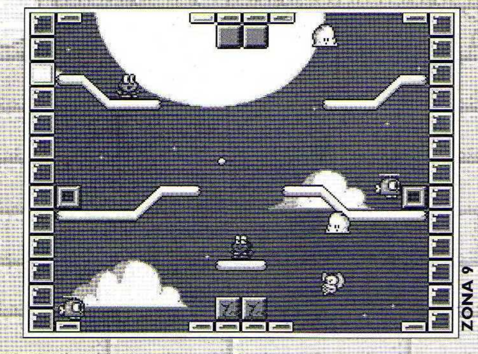
A través de las nubes, persiguiendo a *PokiPoki*, trataremos de llegar al centro de poder de PuddleLand. En nuestro camino: nubes, ingenios voladores, abejas con mala uva, y hasta un pingüino (¿es un pájaro, no?). Los genios habitantes de las alturas (ONIS) supondrán la última barrera a franquear para llegar a...

ZONA10: THE TOWER OF GEYSER

Centro de poder de PuddleLand y origen de toda su magia. Extraños seres e ingenios creados o invocados por el oscuro poder de *PokiPoki* suponen el último reto antes del enfrentamiento final....

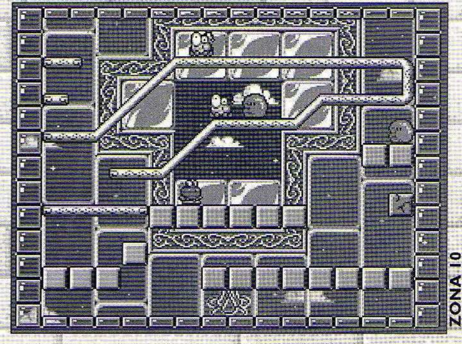
LOS ORGULLOSOS PADRES

Nombre: Smelly Cat
Nombre VERDADERO: Minako Aino (Sailor Venus)
Su parte en PuddleLand: idea principal, ideas secundarias, diseño de fases y en general complicarlo todo para desesperación del pobre programador.
Ocupación: Gato (y esporádicamente, "guerrero que lucha por el Amor y la Justicia").
Aficiones: Manga & Anime, MSX, RPG's, Friends, el atún y los ovillos de lana.
Antecedentes: en el mundillo del MSX nada digno de mención.
Proyectos: Argumento de "Sir Dan", y después "ya veremos"...
Estado mental: FELIZ
Juego favorito: PuddleLand (!)
Frases más usadas: ¿Cuál es el tamaño máximo de un bicho para moverlo por la pantalla y cuántos bichos pequeños se pueden poner simultáneamente? ¿Y si usamos diagonales? ¿Qué hay del TRIPLE SCROLL que me prometisteis?...


ZONA 9

Nombre: Sutchan
Nombre VERDADERO: Simon Gallup
Su parte en PuddleLand: se ocupa de que las ideas del salvaje de arriba las pueda llevar a cabo el quejica de abajo ("pulidor"). ¡Ah! y también se encarga de hacer TOOOOOOODOS LOS GRÁFICOS (diseño y realización).
Ocupación: Está muy ocupado dando continuas excusas para no asistir a las reuniones de usuarios...
Aficiones: Alphaville, MSX y sus RPG's, CLAMP, Heroic Fantasy & CI-FI.
Antecedentes: muchas horas de "ensayos" frente a la pantalla con el disco del Graphsaurus metido perpetuamente en la disquetera para ofreceros los gráficos más aceptables que es capaz de hacer (¡por ahora!).
Proyectos: Entorno gráfico de "Sir Dan" y colaboración en "KPI Ball".
Estado mental: CONFUSO.
Juego favorito: PuddleLand (!)
Frases más usadas: "Esto es una vergüenza, ¡HAY QUE RETOCARLO!", "¡Pobre Manuel, es un mártir!!", "¡Sigo aprendiendo! (a hacer gráficos, se entiende...)".

Nombre: Manuel Pazos
Nombre VERDADERO: Pazos, Manuel
Su parte en PuddleLand: aguantar a los dos de arriba, y, por supuesto, hacer el maravilloso PROGRAMA que hace que un montón de bichitos se muevan por la pantalla. También se encarga de los EFECTOS SONOROS.
Ocupación: Sufrir los continuos maltratos psicológicos perpetrados por los "delincuentes mentales" arriba descritos


ZONA 10

Aficiones: No le da tiempo a tener "de eso"
Antecedentes: MUUUUUUUUUUUUCHOS. Destacaremos: maravillosas traducciones de inaccesibles RPGs japoneses, continuas colaboraciones con "casi todo aquel que se lo pida con educación", el INCREÍBLE "Sonyc", y un larguísimo etc.
Proyectos: Co-programación de "KPI Ball" (¡junto a Super-Ramones!), además de (suponemos) un millón de colaboraciones con todo el mundo... ¡Ah! y matar del modo más sanguinolento posible a cierto par de...
Estado mental: AGOBIADO.
Juego favorito: PuddleLand (!)
Frases más usadas: "¡OS VOY A MATAR!", "¿DÓNDE HABRÉ METIDO MI LÁTIGO?", "ESPERAD A QUE OS PILLE CARA A CARA!!","MAMÁ, ¡TRAEME MÁS ASPIRINAS!".

Bueno, es evidente que también habrá MÚSICO. El afortunado es: Hans Cnossen. Y como le conocéis de sobra, pues le hemos evitado esta humillación ("No, Manuel, tú no te escapas....").

INFO TÉCNICA

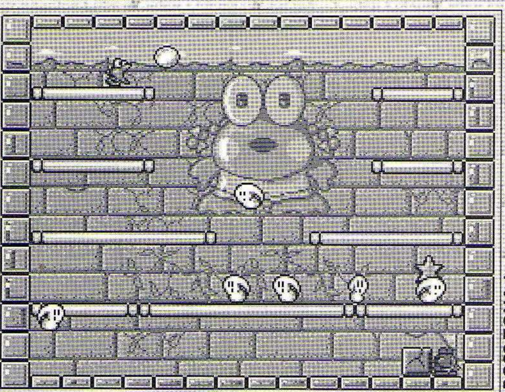
PuddleLand es un juego pensado y desarrollado para que funcione en cualquier MSX2 (o superior), con al menos 64Kb RAM y 128Kb VRAM. También soporta FM y MoonSound, y será instalable en disco duro.

Debido al número de personajes, objetos y demás cosas que en ocasiones hay simultáneamente en pantalla, se recomienda el uso de un turbo R (¡qué simpático él!). ¡Esto no quiere decir que el juego no sea PERFECTAMENTE jugable en un MSX2! (Recordad que nuestro querido MSX tiene sus limitaciones)

COMO NACIÓ PuddleLand

La idea de PuddleLand surgió hace un par de años, en las Navidades del 96. Hacía poco tiempo que Sutchan había terminado los gráficos de cierto juego aún inconcluso (por cierto, patéticos los puñeteros gráficos...) y tenía ganas de hacer más cosas, así que junto a Smelly Cat se pusieron a pensar qué clase de juego les gustaría hacer entonces. Resulta que estaban muy impresionados por "Blade Lords" de Parallax: éstos juegos siempre les habían gustado mucho y en MSX hay pocos ejemplos y no demasiado brillantes...

Así que ahí vamos nosotros, a comernos el mundo: pocos días después se ME ocurrió (soy Smelly Cat) la idea de PuddleLand (ranas, lenguas, atrapar, bolas rodantes), pero ahí estaba Sutchan diciendo que acababa de descubrir la pólvora: "Me acabas de describir una estupenda fusión de Bubble Bobble, TumblePop y Snow Bros...". Aún así, como la idea era buena aunque ya estuviera inventada a trozos en juegos diferentes, decidimos seguir con ella. Así empezamos a plantearnos más seriamente lo que sería PuddleLand: la longitud del juego (realmente queríamos un juego largo, ya que Blade Lords se nos hizo demasiado corto), como lo dividiríamos, temática de gráficos de fondo, división de zonas, enemigos, bosses, etc... Cuando tuvimos realizada la primera zona convencimos a un amigo que iba a una reunión para que le comentara nuestro proyecto al insigne (aun no le conocíamos) Manuel Pazos (realmente no nos atrevíamos a escribirle; por aquel entonces estaba aún liado con Sonyc y nos parecía que se iba a reír de nosotros...).

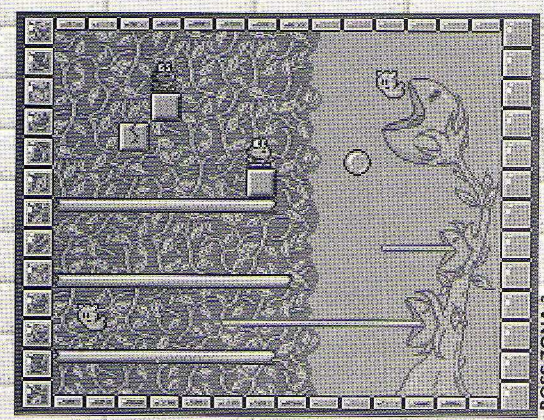

BOSS ZONA 1

Por cierto, gracias JAM por tu apoyo entonces y tu incondicional y constante idem durante todo este tiempo (aunque no te perdonamos que no nos hayas hecho las músicas...).

A lo que íbamos: a Manuel le gustó el asunto (cosa que Sutchan no se acaba de explicar del todo, ya que no para de decir que los primeros gráficos eran una kk). Y desde entonces hemos trabajado en equipo, muy POQUITO A POQUITO (sin prisa pero sin pausa y en "absoluto secreto"). Durante todo este tiempo Manuel ha pasado a ser por derecho propio uno de los co-creadores, por la ingente cantidad de ideas y modificaciones que ha propuesto y realizado.

Han sido muchos los "episodios" y "situaciones" que han surgido durante el proceso (casi "PARTO" -por lo del sufrimiento-) creativo.

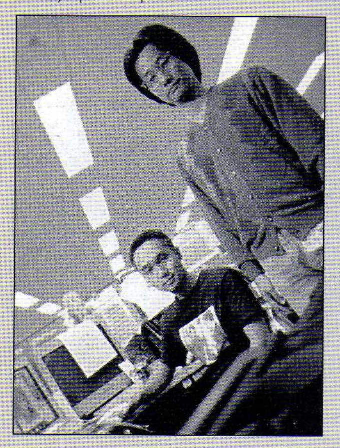
Y así llegamos al momento actual: todo está ya casi listo y **boh.ken** (o sea, nosotros) está orgullosa de presentaros su más querida (y única hasta el momento) creación.... PuddleLand.


BOSS ZONA 2

El regreso de **Solid Snake**

Uno de los juegos más versionados de Konami ha sido *Metal Gear*. ¿Quien no tiene o no ha jugado alguna vez a este juego? Pues bien, *Solid Snake* regresa este año, pero lo hace sólo para la videoconsola PlayStation. No, no os asustéis, no vamos a comentar aquí un juego para la PSX, aunque sabemos que más de uno también la tiene en su casa.

Nuestro amigo ***Víctor M. Sánchez Haro*** hace unos meses (a principios de mayo, para ser exactos) nos envió unas fotocopias de una revista de videojuegos, **Next Generation** (edición Abril 1998), que compró en Estados Unidos.



En esta revista aparece una preview comentando como será el juego (todavía en fase de desarrollo) y no podían faltar bastantes referencias sobre el MSX. ¿Una revista yanqui hablando de MSX? Pues sí, a pesar de que el MSX en los EE.UU. no gozó de ninguna popularidad, ahora, varios años más tarde, nos encontramos con una revista americana hablando de nuestro sistema. En dicho reportaje publican además fichas técnicas con las versiones de MSX *Metal Gear* (1987) y *Metal Gear 2: Solid Snake* (1990) y las versiones de la NES: *Metal Gear* (1988) y *Snake's Revenge* (1990). Además, y de ahí el motivo de que hagan continuamente referencia al MSX cuando hablan de *Metal Gear Solid* (así es como se llama el juego), incluyen dos entrevistas, una con **Yohi Shinkawa**, encargado del aspecto gráfico, y otra con **Hideo Kojima**, el padre de *Metal Gear* para MSX (que por cierto, según la revista, Kojima y su equipo no tuvieron nada que ver con las versiones de la NES)

Yoji Shinkawa

Éstos eran algunos de sus comentarios en la entrevista que mantuvieron con los redactores de la revista Next Generation; entrevista que tuvo lugar en las nuevas oficinas de Konami, situadas en el majestuoso Ebisu Garden Place de Tokyo.

Entrevista con Yoji Shinkawa

Prácticamente recién llegado a Konami, Yoji tiene en sus manos bien ocupadas realizando el diseño de los personajes, así como el de los escenarios.

NG: ¿Era Metal Gear la clase de juego que tú tenías en mente cuando te uniste a Konami?

YS: Oh, sí. Metal Gear tiene un ambiente muy tenebroso. Yo quería hacer un juego como este. Cuando ví Metal Gear en MSX pensaba que era genial. No era sólo un simple juego, incluso después de terminarlo lo seguía teniendo en mente y sabía que quería hacer un juego como ese, tan entretenido que todo el mundo lo recordaría. Ese es el motivo de que haya entrado a formar parte de Konami.

Metal Gear fue el primer proyecto de Kojima Productions para Konami. Después el equipo fue el responsable del popular Snatcher y Policenauts. Naturalmente, la versión MSX tuvo poco impacto en el mercado americano, sin tener demasiado éxito hasta que salió un año después la versión NES.

NG: La apariencia de Solid Snake (el principal personaje) ha cambiado. ¿Por qué?

YS: Pienso sobre ello un montón. Ví algunas ilustraciones de Solid del *Metal Gear* de MSX, donde Solid es un hombre de mediana edad –Oyagi en japonés–. Pero nosotros no creíamos que esta imagen fuese buena para las ventas, así que lo dibujamos de nuevo. Ahora se parece a un muchacho más joven que antes. Pienso que la imagen de Oyagi es genial, pero en el juego ya existe otra persona mayor, por eso rehicimos Solid Snake con una edad diferente.



Hace 11 años, el Metal Gear de Hideo Kojima introdujo a los jugadores en un juego de acción y aventura en 2D. Ahora, Kojima pretende, basándose en la versión de MSX, que Metal Gear Solid se convierta en un juego igual de adictivo pero en un entorno completamente 3D.

Entrevista con Hideo Kojima

Indudablemente es una de las más grandes figuras de Konami en Japón. Hideo Kojima creó el original Metal Gear, una de las joyas de videojuegos de la era de los 8-bits. Actualmente es el productor y director de Metal Gear Solid.

NG: Tú hiciste la primera versión MSX, ¿correcto?

HK: Sí, el Metal Gear de MSX fue mi primer juego. También hice *Solid Snake*. El equipo que trabaja ahora en *Metal Gear Solid* es diferente al de *Metal Gear* y *Solid Snake*. Después del primer *Metal Gear MSX* todos tomamos caminos diferentes. Sin embargo, Policenauts y el actual Metal Gear han tenido casi siempre el mismo equipo de programación, con excepción de Kazuki Muraoka quien está haciendo la música.

NG: ¿El juego es similar a la versión de MSX?

HK: Está basado en el mismo principio. Tú tienes que evitar ser descubierto por el enemigo. Pero todas las cosas ahora son polígonos 3D, y el jugador puede elegir entre ver el juego desde una vista desde el hombro del personaje o una vista con un primer plano del personaje.

Gracias a esta característica, diferentes cosas son posibles, como el uso de un rifle francotirador, por ejemplo. Y es posible hacer un zoom a objetos situados a una distancia de 50-60 metros. Pero básicamente el sistema de juego permanece inalterable –cuando eres descubierto numerosos enemigos te acorralan, pero corriendo puedes escapar o decidirte por matar a todos los enemigos, con lo que después con mucha cautela y silencio puedes regresar a la situación inicial–.

NG: ¿Cómo está la historia vinculada con respecto a las versiones anteriores?

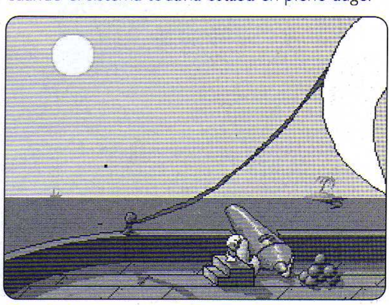
HK: La historia tiene lugar después de la primera historia. Aparecerán unos pocos personajes nuevos, pero incluso aquellos que nunca jugaron a la versión de MSX podrán adentrarse en el juego fácilmente.

NG: ¿Cómo es de amplio el juego? ¿Cuántas horas de juego serán necesarias para terminarlo?

HK: No lo sabemos todavía. Ayer terminamos la grabación de los diálogos, que son sobre tres horas... Pero no queremos que el juego sea demasiado largo. La edad media del jugador es de 25 ños, y estas personas no tienen demasiado tiempo para jugar.

Multi**Tienda**

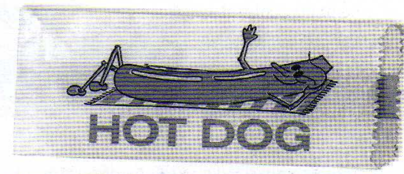
Zacarías Lobato de Valencia de Alcántara (Cáceres) nos cuenta cómo sacan partido al MSX2 en su lugar de trabajo, que es un sitio donde se desarrollan diversas actividades para toda clase de personas, pero dedicadas especialmente a los niños. El establecimiento llamado MultiTienda, consta de un apartado donde se venden golosinas, un video-club y un Café. Su propietario, Tomás Berrocal, curiosamente vendía ordenadores MSX cuando el sistema todavía estaba en pleno auge.

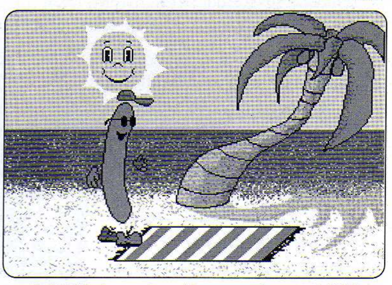


Uno de los juegos de la serie Pitufo-Mania que han sido programados por Zacarías Lobato

Los domingos por la mañana, MultiTienda presta especial atención a los más pequeños, se proyectan películas infantiles, se hacen concursos, juegos, etc. Y aquí es donde juega su papel el MSX, ya que Zacarías ha desarrollado varios juegos con los que los niños se lo pasan bomba. Hemos tenido ocasión de ver varios de estos jueguecillos (de los Pitufos) y la verdad es que no están nada mal, pero que nada mal...

El MSX lo utilizan constatemente. En el Café suelen poner películas promocionales del videoclub. Al comienzo de la película y en el intermedio aparecen anuncios creados con el MSX, se trata de publicidad de toda clase de empresas, como autoescuelas, gestorías, anuncios de las películas del video-club, etc. Aquí mismo podéis ver el anuncio que hizo Zacarías del "hot dog", a partir de la mascota que aparece en las bolsitas de papel. Por cierto, la publicidad está animada, en la que vemos como la salchicha se tumba al sol.





Publicidad para los vídeos creada con el MSX

El año pasado, con motivo del lanzamiento en vídeo de Pocahontas ganaron el 1er permio a nivel nacional compitiendo con grandes empresas, video-clubs, etc. de toda España. Aquí también estuvo presente el MSX, ya que en el vídeo que se realizó para la Disney se incluyeron imágenes realizadas con el MSX2 que impresionaron al representante de Walt Disney cuando fue a entregarles el premio en persona. Estas son sólo algunas de las muchas cosas que se hacen con el MSX.

El MSX se mueve... si tú quieres.



Sección coordinada por José Mª Pacheco

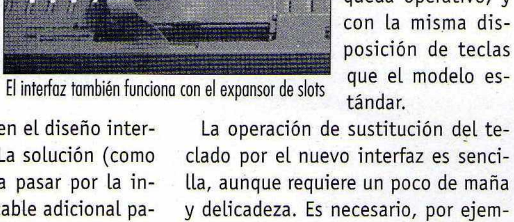
EN MARCHA EL PROYECTO Z380...

En este número os ofrecemos una serie de pequeños artículos con las últimas noticias acerca del estado de los proyectos que actualmente lleva a cabo Leonardo, quien sigue centrado en la consecución del proyecto Z380, sobre el cual giran el resto de sus ideas de ampliación del sistema.

Interface de teclado para MSX Turbo R

La versión para turbo R de uno de los últimos desarrollos de Leonardo Padial, el interfaz de teclado PC, ya se encuentra totalmente terminada. Curiosamente han sido los usuarios de esta gama los que mayor interés y número de unidades han solicitado del interfaz.

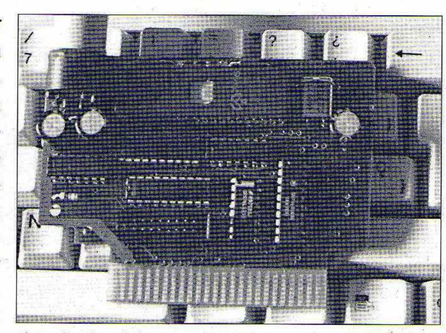
Durante las pruebas realizadas con la versión estándar (para MSX2 y 2+), se pudo comprobar que dicho modelo no funcionaba en los ordenadores de gama alta, debido a las incompatibilidades registradas en el diseño interno de los turbo R. La solución (como así ha sido) parecía pasar por la incorporación de un cable adicional para la inserción en el interior del ordenador de una de las coordenadas de la tecla pulsada (las columnas, para más detalles).


El interfaz también funciona con el expansor de slots

Si se comparan las fotografías de este modelo de interfaz con las del modelo estándar, se puede apreciar la incorporación de un nuevo componente (un conector) en la parte inferior de la placa. A dicho conector se conecta un cable (se ha elegido un modelo de cable plano, por el menor volumen que ocupa dentro del ordenador) en cuyo otro extremo se ha añadido una tira de pines, que servirán de "zócalo" para insertar en el conector del teclado del turbo R. Dichos pines se insertan en el conector de la derecha (de los dos que tiene el ordenador para el teclado normal, y visto de frente); la operación requiere una cierta delicadeza, dado el escaso grosor de dicho conector, y la necesidad de hacer coincidir los pines con las patillas existentes. Una vez insertado el cable, se conecta el otro extremo al interfaz, y éste se introduce en un slot del ordenador o expansor. Desde ese momento, el nuevo teclado queda operativo, y con la misma disposición de teclas que el modelo estándar.

Placa del MSX TurboR con el cable soldado

La operación de sustitución del teclado por el nuevo interfaz es sencilla, aunque requiere un poco de maña y delicadeza. Es necesario, por ejemplo, practicar algún tipo de ranura para extraer el cable adicional hacia el exterior del ordenador (por la parte trasera o la ranura de cartucho, por ejemplo). Además, una vez insertada la tira de pines en el conector del ordenador, la parte superior de los pines debe ser aislado (cubriéndolo con papel celo o cinta aislante) para que, en caso de volver a poner el teclado normal en su sitio, no se produzca ningún contacto metálico (ya que el teclado estándar, en su parte inferior, es metálico, y podría rozar los pines debido a su altura). Por supuesto, con el interfaz se proporciona el cable plano extra para el Turbo R. ■


El interfaz de teclado para TurboR incluye un conector adicional en su parte inferior, al cual va conectado el cable plano.

El proyecto Z380 sigue su curso

A pesar de múltiples los retrasos con que se está encontrando Padial para la realización del proyecto, la idea de actualización hacia los 16/32 bits sigue su ritmo.

Una de las piezas claves para el proyecto, el Generador de Slots Avanzados (GSA), ya se encuentra disponible y listo para su incorporación al expansor Modelo 4 (el último modelo presentado por Leonardo).

¿Qué es el Generador de Slots? Como sabemos, la arquitectura interna de un MSX se compone de un sistema de slots (primarios y expandidos), en los que colocar los distintos dispositivos que se van añadiendo al sistema (más concretamente, la memoria que contienen). Se disponen de un total de 16 slots, 4 primarios y 4 secundarios (explosión de los anteriores), los cuales son los que se manejan. Si se quiere manejar la memoria (ya sea ROM, mapper, etc) que se encuentra en cualquiera de los slots, se debe seleccionar dicho subslot, en los puertos A8h (selección de slot primario) y en el registro de la posición -1 (FFFFh) de memoria. El sistema no prevee la ampliación del mismo hacia un modelo de memoria lineal, por lo que no era posible deshabilitar los slots y desconectar el registro de dicha posición de memoria. La ampliación debería, pues, afrontar en primer lugar estos dos escollos.

¿Para qué sirve un Generador de Slots Avanzados? Ahora mismo, para nada... bueno, para casi nada. Si, por ejemplo, desconectamos el registro de la posición -1, tenemos utilizable dicha posición de memoria (los datos que se escriban en ella dejan de salir invertidos). ¿Y para qué queremos utilizar la posición FFFFh? Ahora mismo, puede que no se le vea la utilidad (la verdad, es que no tiene mucha); sin embargo, si se consigue (como así parece que se va a hacer) romper la barrera de los 64 KB de RAM lineales (con la tarjeta Z380), el sistema permitiría direccionar las posiciones de memoria que terminen en FFFFh, sin que aparezca repetido dicho registro.

No es, pues, un elemento muy útil en estos momentos. Vendrá incorporado con el expansor Modelo 4, en el caso de utilizar el Z380. Como diría el locutor: "... supone un pequeño paso para la tecnología, pero un gran paso para el sistema". ■

"Churras" y "meninas"

Por José Mª Pacheco
Fotografías: Stephan Szarafinski (Tomadas en Tilburg'98)

Cada vez surgen más ideas para ampliar el sistema en su CPU. El nombre del Z380 resuena en nuestros tímpanos como una mezcla de escepticismo, ilusión y rechazo. Pero, como de costumbre, no es oro todo lo que reluce: no todas las ideas se podrán llevar a cabo y, de llevarse, no tendrían ningún éxito.

Existe, sin embargo, una pequeña confusión originada por la publicación de datos "contradictorios" en las descripciones de los distintos proyectos que se están realizando y es sobre el modelo de CPU a utilizar. En algunos proyectos se utiliza el Z380 como motor y, en otros, el Z382. Hay un error grave al respecto: Zilog no ha producido dos modelos distintos de CPU, sino solamente uno, el Z380.

Entonces, ¿qué es el Z382? Buena pregunta, que podría ir acompañada de otra no menos importante: ¿de qué vive Zilog? En los últimos 10 años, Zilog ha forjado su actual carisma en dos secciones de la tecnología:

- Por una parte, en los microcontroladores, que son microprocesadores con ROM y RAM integradas en el mismo chip. Un ejemplo es el Z8, utilizado en el interfaz de teclado, o el Z180, que también ha sonado bastante en algunos proyectos. Zilog sólo ha producido microcontroladores de 8 bits, y a una velocidad máxima de 20 MHz (en el mayor de los modelos).

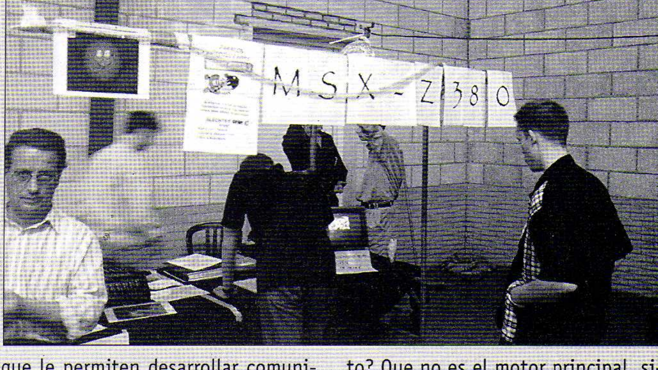
- Por otra parte, ha centrado sus esfuerzos en el mundo de las comunicaciones, tanto en comunicaciones vía módem como en el mundo de la televisión por cable norteamericana. Para ello, ha producido controladores especializados en las comunicaciones, como es el caso del Z382.

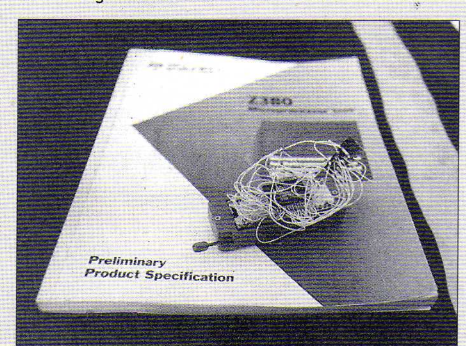
Uno de estos controladores de comunicaciones integra en la misma pastilla:

- Una CPU, como el Z380 que lleva en su interior el Z382.

- Los interfaces necesarios para la implementación de la tarjeta de comunicaciones propiamente dicha.

Al respecto, el Z382 es uno de los procesadores de comunicaciones más potentes del mercado (junto con algún modelo de Texas Instruments), situado en la gama más alta del sector. Integra en su interior interfaces que le permiten desarrollar comunicaciones vía módem, RDSI, PCMCIA (estándar en ordenadores portátiles) y redes de área local; prácticamente, todos los campos de las comunicaciones.





Como he comentado, en su interior integra una CPU, el Z380, en este caso a 33 MHz. Puede pensarse que este modelo es, por esta cifra, más potente que el modelo que se vende por separado a 18 MHz. Sin embargo, la tecnología nos recuerda una vez más que mayor velocidad de reloj no implica mayor rendimiento. En el caso del Z382, la CPU está "embbeded" en el cuerpo del controlador. ¿Qué significa esto? Que no es el motor principal, sino que el chip se dedica a otras cosas antes que atender a la CPU que lleva dentro. Esto se traduce en una reducción del rendimiento con respecto a lo que sería un modelo suelto (independiente) a la misma velocidad. Ya que la utilización del circuito no ha sido pensada en el campo de CPU de ordenadores, se presentan otras muchas limitaciones, como es la imposibilidad de direccionar más de 16 MB de memoria.

El Z382 debe quedar, por lo tanto, para aplicación en otros campos para los que ha sido diseñado. Por ejemplo, se puede realizar un módem de muy bajo coste con únicamente este procesador, memoria y alguna circuitería extra; en su interior, se encuentran todos los elementos necesarios (como la UART 16550). ■

UMAX Presenta
The Lost World
The Lost World Disk 1
The Lost World Disk 2
The Lost World Disk 3
The Lost World Disk 4
SÓLO 3500 ptas.
Con el juego se entrega un completo "libro" de 40 páginas con las instrucciones del juego, incluyendo además mapas, relación de objetos, armas, ayudas ...
4 x 2DD MSX 2 MSX turbo R
Instalable en HD SCSI/IDE
Gastos de envío no incluidos (250 ptas. ó 350 ptas. contra-reembolso)



Un año más también viajaban hasta Tilburg los amigos de FutureDisk. Durante su viaje en coche hicieron varias paradas para ir recogiendo, poco a poco a cada uno de los miembros, a

Tilburg'98

Video: FutureDisk
Fotografía: Stephan Szarafinski
Artículo: Jesús Tarela
Historia: Rafael Corrales

Sábado, 25 de Abril de 1998. En Tilburg, Holanda, se celebra por 11º año consecutivo la mayor feria de MSX a nivel mundial. Por primera vez en su larga historia, este año la organización convoca al mismo tiempo la primera feria del PC, por lo que el MSX pierde su exclusividad. Aunque prácticamente la totalidad eran expositores de MSX.

Este año fueron menos los grupos y usuarios extranjeros que visitaron la feria, muchos de ellos por falta de material y novedades que presentar.

Aurora
Este grupo, conocido por sus juegos estilo puzzle como *Exor* y *Ruby&Jade* presentó una promo de su nuevo juego de plataformas llamado *Harry Ant's Race Against Time.*

BaSoft
Presentaron la *BaSoft BBS Collection* en CD-ROM.

Compjoetania T.N.G.
El grupo belga tenía previsto presentar una nueva versión de su ensamblador, *Compass 2.0.* Todavía trabaja en ello, y posiblemente se convierta en una de las mejores herramientas de programación para los programadores más avanzados.

Computer Gebruikers Vereniging (CGV)
Son los organizadores de la feria, que además tenían su propio stand con diverso software y hardware en venta.

(continúa en la pág. siguiente)

De nuevo otro año que pasa volando y de nuevo Tilburg se presenta en el horizonte.

Pese a que no pensaba asistir a esta edición, finalmente una gran promoción de *El Mundo* me hizo cambiar de opinión puesto que ofrecían por 5000 ptas. la ida y vuelta en avión a Bruselas con Virgin, algo que realmente me sorprendió y sin dudarlo seguí los pasos de la promoción y me pegué un madrugón a las 3:00 de la mañana para estar con antelación en la caza de billetes, y por suerte lo conseguí.

Pese a que intenté compartir la oferta con varios acompañantes, finalmente no pude aprovechar las dos plazas a las que esta oferta daba derecho y me tocó viajar completamente solo.

El día 24 me levanté como el año pasado dispuesto al largo viaje hacia Tilburg, eran las 5:00 de la mañana y ya bajaba cargado con una mochila de expansores, ampliaciones, CD's, y mucha información, además de una bolsa con las imprescindibles mudas y el oportuno diccionario de inglés. En unos cuarenta minutos de autopista llegaba al aeropuerto en la terminal 1, facturé el equipaje y a esperar con tranquilidad en el remozado aeropuerto de Barajas que tenía bastante mejor aspecto que el del año pasado con bastantes obras de mejora... Con puntualidad el vuelo salía a las 6:50 hacia Bruselas, a las 9:00 llegábamos a Bruselas con un tiempo tristón y húmedo. Para colmo no nos bajamos en una terminal, sino a pie de pista y tuvimos que aguantar apretujados en una jardinera cuando en Barajas emplearon dos, milagros de la economía belga, y de allí al tren después de recoger las maletas en medio del caótico aeropuerto que este año estaba lleno de obras.



Rafael Corrales en el stand de MSX Power Replay

En los trenes tampoco hubo problemas y no metí la pata con la primera clase, y como tuve tiempo de darme un paseo mientras esperaba el próximo tren a Rosendal, aproveché y me di alguna vuelta por esa zona de Bruselas, visitando la Fnac de esa ciudad, muy pequeña y de una sola planta.



El grupo belga Kenda Software Team presentó "Music Maniac 2"

De allí ya cogí el tren y en un rato estaba en Rosendal, donde los magníficos trenes de Holanda llegaron al instante y en poco tiempo aparecí en Tilburg. Poco había cambiado la ciudad, este año el tiempo era más cálido pero muy húmedo y lluvioso y no me quise traer paraguas, por lo que opté por mojarme a ratos que caía la lluvia, estaba cansado y buscaba un hotel. La verdad es que me costó decidirme ya que los precios en los hoteles de Tilburg son bastante descompensados y caros y me parecía un abuso pagar 7500 por noche en un hotel de media estrella, y tampoco quería irme hasta Waalvijk por no estar aislado en un pueblucho en un hotel sin gente de MSX. Opté por un hotel de estrella, al lado de la estación, que dentro de lo hasta ahora conocido era barato (13.000 por dos noches con desayuno) y acabé por alojarme en él. La verdad es que lo de los hoteles en el extranjero es de delito, porque en España ese hotel no pasaría de la categoría de hostal o pensión. Con un hambre de muerte me fui de paseo a la plaza central en busca de algo que comer y como buen ciudadano tuve que conformarme con un McDonalds. Después una siestecita para descansar del viaje y por la tarde, aburrido de no hablar con nadie, fui hacia el local de la reunión andando. Así, de paso que iba a ver si alguien estaba







Eran las 8:20 de la mañana y ya había gente descargando ordenadores y monitores de sus coches y remolques. La apertura al público fue a las 10:00 horas, por lo que aún disponían de tiemp







Dols, a Pat... Todavía se veían caras de sueño, pero con ganas de bromear...

montando el local, iba conociendo algo más de Tilburg, aunque poco había que ver. Después de un paseo de veinte minutos muy tranquilos llegué al Bremhorstal, pero puedo jurar que había dentro gente ¡jugando al tenis! (según lo que pude oir, ya que estaba cerrado). Al lado estaba el estadio del Tilburg CK, el modesto equipo de primera en la liga holandesa, típico estadio holandés con sillas de colorines y muchas instalaciones, al lado la prisión y siguiendo por la Oude (avenida) Goirleseweg me preguntaba por qué después de cuarenta minutos de paseo no había visto a gente y todo estaba desierto. De repente veo una persona en bañador... y veo un parque acuático cubierto similar al Aquapalace de Madrid, me sorprendió ver semejante instalación (carísima de instalar y mantener) en una ciudad tan pequeña, la cuestión es que estaba llena a rebosar.



En el stand de Fun Club (Suiza) hicieron varias demostraciones con un mini taladro controlado por un ordenador MSX2

Tras un rato andando por zonas residenciales llenas de casas unifamiliares, me decidí a llamar a la organización para ver si podrían acercar un coche al hotel ya que los autobuses pasaban cada hora y no había horas adecuadas. La organización me recomendó que tomara el taxi, en fin, me decidí por usar el autobús aunque sólo tuviera media hora para montar la mesa.

En seguida llegué al centro de Tilburg tras haber recorrido en hora y media todo el sur de la ciudad, dejé para otro año la parte norte. Estuve visitando las calles comerciales llenas de electrodomésticos (aquella que visitaron los honorables visitantes japoneses), y una estupenda librería con cursos de español para holandeses (os lo recomiendo).



Laurens y Collin atendiendo el stand de Fony (¡no os mováis!)

Después marché hacia el hotel porque se puso a llover y apenas había nada que me quedara por visitar. En el hotel puse en orden el inventario, estuve viendo una película en inglés subtitulada en holandés, así entrené un poco ambos idiomas, y de paso vi unas noticias de una cadena italiana que se entendía bastante bien. Ya entrada la noche bajé a tomar el aire y ver la "marcha" nocturna de Tilburg. Viendo la situación preferí quedarme en el hotel estudiando la documentación del Z380 y el expansor para no perderme al día siguiente en las explicaciones.

Llegó el esperado sábado 25, a las 8:00 de la mañana bajé a desayunar diversos elementos del desayuno de allí, similar al nuestro, sencillo y ligero, con cereales, leche, café, tostadas y gente, gente que de vez en cuando notaba que me miraba ya que llevaba un teclado PC enganchado a la mochila de productos para la feria, no le di mayor importancia y fui a la estación central a esperar los treinta minutos que aún quedaban para que llegase el autobús. Habría llegado antes andando, pero esa mochila de 15 Kg no era lo más adecuado para mi espalda y preferí llegar en buen estado de salud. Una vez en el local la verdad es que allí hay descontrol total, no te exigen ni entrada ni acreditación, entras como en Madrid si eres expositor, con la diferencia de que a Madrid van 14 expositores y allí ya con los expositores hacen más de doscientas personas y cincuenta grupos.

Eran ya casi las 10:00 y por suerte acabé el stand a tiempo. Aún no había empezado la feria y ya había atendido a varias personas interesadas en nuestros productos. Por suerte llegó un apoyo castellano-



Una de las mayores novedades de la feria, el The Lost World, podía adquirirse en el stand de Stichting Sunrise

(viene de la pág. anterior)

Datax

Este grupo realiza una diskamagazine holandesa que lleva el nombre de *Track*.

Delta Soft

Este grupo de muchachos ha desarrollado varias demos, sin mucho éxito hasta la fecha. Ahora anuncia el lanzamiento de *Mega Demo IV*.

Flying Bytes

No presentaron nada nuevo, pero hicieron varias demostraciones de su programa MIDI *Meridian*.

Fony

Su stand fue de los más llamativos, pues estaba recubierto de papel aluminio con motivo de la presentación en Holanda del juego japonés *Fighter's Ragnarok*. Al término de la feria Stephan nos comentó que después de varios años con stand propio es posible que Fony deje de exponer dado el coste que le supone para ellos cuando apenas tienen novedades que ofrecer.

Kenda Software Team

El grupo belga presentó *Music Maniac 2*, su nueva producción musical para Moonsound.

MCCM

Vendieron ejemplares de su desaparecida revista, disquettes y su famoso CD-ROM doble.

MSX-NBNO

Uno de los principales stands. Vendieron su revista *XSW Magazine*, su CD-ROM *Megabytes*, y dos producciones españolas: *Babel* y *Unreal World 2* promo. También se encargaron de vender nuestra revista *Hnostar* y de distribuir varios ejemplares gratuitos entre algunos invitados y expositores.

MSX Gebruikers Zandvoort

Estuvieron para promocionar la feria de Zandvoort, segunda en importancia después de ésta.

(continúa en la pág. siguiente)








suficiente para montar los stands. Sin duda, uno de los que más llamaban la atención era el stand de Fony, dedicado en exclusiva al juego Fighters Ragnarok.



El "hombre cámara" de FutureDisk entrevistó a diferentes personajes, ahí estaban Johnny, Rafa Corrales, Richard, Peter Meulendijks,... El tema general de las preguntas fue sobre el so

(viene de la pág. anterior)

New World Order (NWO)
Vendieron un nuevo CD llamado *The MSX Experience 2*. Este grupo está especializado en desarrollar utilidades para Graphics 9000 y especialmente para Moonsound.

MSX Power Replay
Hasta allí se desplazó Rafael Corrales para mostrar los últimos desarrollos de Leonardo Padial, como el *interface de teclado PC*, o el *super expansor de slots de 32 bits*.

Omega
Tristan Zondag presentó su última producción artística, una producción musical de nada más y nada menos que 3 disquetes. Se llama *Pure* y está destinada sólo para los usuarios de Moonsound. Aunque vendió un buen lote de unidades todavía no había concluído la parte del menú principal de carga.

Paragon
Los autores del Bomberman mostraron lo que será su próximo juego, un clon del Dune que se llamará *Dome*. Hicieron también varias demostraciones con el *Z380*.

Sargon
Además de vender su diskmagazine *Defender 5*, tenía previsto mostrar su juego *Angel*, pero todavía no lo tienen terminado y probablemente tarde en salir, pues Ricks estará al menos un año en Japón perfeccionando su japonés.

Stichting Sunrise
Rob Hiep estuvo bastante liado, pues en su stand se mostraban bastantes novedades. En cuanto a hardware, vendían el nuevo Interface de comunicaciones RS232C, con el que entregaban además el programa de comunicaciones *Erix*. También presentaron el primer prototipo de su Pal-encoder, con el cual es posible convertir una señal RGB

(continúa en la pág. siguiente)

parlante, la sobrina de Padial que estaba estudiando holandés en una ciudad cercana, Utrech; vino en uno de esos autobuses de la organización que ponen en la estación central.

La verdad es que este año el ambiente era bueno, parecía haber más gente que el pasado año, aunque se echaba de menos más internacionalidad, ya que no había clubes exóticos (japoneses, rusos...) ni tan siquiera de la periferia europea, como el año pasado que vinieron de Italia. Tan sólo España y Francia eran los paises "lejanos", ya que los demás eran vecinos como lo son Bélgica, Suiza o Alemania. También se echaron de menos novedades, si recapitulamos resulta ser que los españoles éramos la verdadera atracción de la feria, con cosas como el Sonyc, el Pentaro, las promos de diversos juegos que pude ver, el expansor de 32 bits, el proyecto MMSX, la Hnostar 41, las ampliaciones de 4 Mb, el interface de teclado PC, el Xtory II, el Falcom CD, Hintel, y seguro que algo más, todo ello "Made in Spain"; de verdad que es para sentirse orgulloso puesto que España ahora mismo encabeza sin duda la supremacía del MSX y esto se nota debido al gran número de visitantes que pasó y compró en nuestro stand. Puesto que mi intención es hacer un comentario personal del ambiente en torno a estas reuniones, no me extenderé en más detalles del contenido de la reunión.

Aunque la mañana resultó algo agobiante debido al gran número de personas que se acercaban a preguntar en nuestro stand y que atendíamos como buenamente podíamos, la tarde se quedó con un ambiente mucho más familiar que me recordó muy de lejos a Barcelona o Madrid, y a esas horas después de jalarme el bocata de pollo empanado, pude ver a unos usuarios que ya pude conocer el año pasado, tanto a mi gran amigo Roderik, como a los colegas de MSX Fun, que este año traían un grabador de mecheros con el MSX. Conocí además a un amigo personal de Henrik Gilvad (que no estuvo presente en Tilburg), se trataba de Richard que vive en Luxemburgo. Curiosamente los miembros de MSX Fun eran los que me estaban mirando desde la mesa del fondo en el comedor del hotel.



Omega (primero por la izqda.) vendía la versión beta de PURE

Más música para Moonsound, esta vez en el stand de Surrec, quienes vendieron varias de sus producciones

En ese ambiente familiar pudimos hablar largo y tendido de diferentes cosas, tanto de lo que yo había acercado para presentar, como de la reunión en Madrid. Un colega de FutureDisk me comentó que iría a Barcelona en Mayo y con su videocámara me grabó saludando a todos los hipotéticos visitantes de esa futura reunión, finalmente ya desmontando los stands la organización consiguió una pequeña furgoneta para acercarnos al hotel a los de MSX Fun, a la sobrina de Padial y Richard que decidió quedarse a dormir en nuestro hotel. Ya en la furgoneta aquello empezó a parecer un gallinero con un galimatías idiomático total, y con ese buen ambiente en pocos minutos estábamos en el hotel, parecía una tarde apacible, pero el tiempo se nubló y nubló hasta que empezó a llover de nuevo, así que optamos por relajarnos en las habitaciones y ducharnos. Me despedí de la sobrina de Padial a la que hay que agradecer la ayuda prestada y en diez minutos después de ajustar cuentas con las ventas de la feria nos dirigimos a la estación. En diez minutos llegó su tren hacia Utrech. Yo regresé al hotel y por cuestiones de seguridad enrollé en un fajo los billetes y los guarde en mis pantalones para evitar lios, y en seguida



Los amigos de FutureDisk presentaron "100% Music", su primer disco musical para Moonsound, así como el número 36 de su conocida diskmagazine



Quienes tuvieron bastante trabajo fue Stichting Sunrise, con Rob Riep a la cabeza. Presentaron el tan esperado juego de Umax, The Lost World, realizado casi en su totalidad por Pe

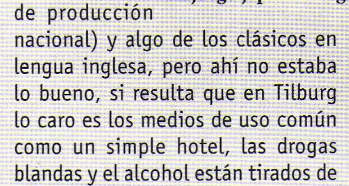

español, qué títulos conocían, cuáles compraban, qué conocían de España, etc.

bajamos al comedor para tomar una cena típica holandesa. Ya se sabe que la comida como en España no hay nada, y cierto es, nos pusieron ensalada con pescado, bola de carne y patatas fritas, con helado de pistacho y menta, en fin, que acababas igual que cuando empezabas pero con dos mil pesetas menos, y es una pena, pero en Tilburg no hay restaurantes chinos. Al menos durante la cena se aprovechó a fondo el tiempo para conversar acerca de monitores VGA adaptados al MSX, el MMSX, un poco de turismo y por tanto Madrid fue el eje central de la conversación, ya que Richard había estado en Navidades visitando la ciudad y todos tenían curiosidad por ver las fotos que ambos teníamos. Finalmente salimos a la calle a intentar dar un paseo, pero empezó a diluviar y resultaba imposible andar dos metros sin calarse, intentamos entrar en un "Laser city" pero aquello estaba hasta los topes y no había turnos libres, y una vez en la calle optamos por pasear hacia el centro cantando "I'm swimming in the rain!!!" porque las calles de Tilburg empezaban a tener un aire de piscinero. Corrimos a meternos en un "Coffe shop" donde Richard y yo nos echamos una partida al billar, él decía que no sabía nada de billares y que ni siquiera había jugado al de Konami, y al final del todo me ganó después de media hora de intensa partida y muy buenas jugadas. Dejó de llover y por fin se pudo transitar tranquilamente. Fuimos al centro y nos metimos en una especie de discoteca/bar con música española y brasileña (se nota que los holandeses carecen de producción nacional) y algo de los clásicos en lengua inglesa, pero ahí no estaba lo bueno, si resulta que en Tilburg lo caro es los medios de uso común como un simple hotel, las drogas blandas y el alcohol están tirados de precio, en este sitio un Martini con limón ¡costaba menos de 250 pelas!, algo realmente alucinante para un capitalino que sabe de los precios en la "movida madrileña", total, debe ser que allí son productos de primera necesidad. Además fue curioso ver fuegos artificiales y más curioso aún ver que nadie sabía de qué iban esos fuegos, ni tan siquiera los propios Tilburgenses. Ya sabemos lo poco resistentes que son a la nocturnidad nuestros vecinos centroeuropeos y al poco de estar allí, dieron las 00:30 y uno a uno iban cayendo agotados, así que al hotel a dormir, y como yo no tenía sueño me quedé viendo películas de esas combinadas holandés/inglés.

Al día siguiente, ya domingo, había quedado con Richard para volver a Bruselas, ya que el tenía que pasar por allí para ir a Luxemburgo. Por lo tanto después de las oportunas despedidas con los colegas de MSX Fun, tomamos un tren tras el desayuno, en el que pude ver que los holandeses suelen desayunar esos trocitos en forma de palito de chocolate que usan en las tartas pa-



Como siempre, el stand de MSX-NBNO estuvo a tope de material. En la foto, Mari van den Brock a la derecha

Stand de MCCM


Jugando al "Gorby vs Puyo" incluido en el FutureDisk 36



El juego japonés "Fighter's Ragnarok" presentado por Fony

(viene de la pág. anterior)

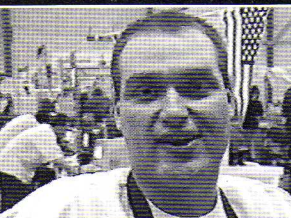
en video compuesto (CVBS). Disponían también de memorias SRAM para ampliar la capacidad de sampleado del Moonsound. Allí mismo instalaban la SRAM a todos aquellos que querían ampliarlo a 640Kb (aprovechando la memoria de 128Kb). Sin embargo, el tema del interface IDE no estaba todavía arreglado y habría que esperar unos meses más tarde para ver las primeras unidades funcionando al cien por cien.

En cuanto a software vendían el *Sonyc* de Analogy y el juego de lucha-cartas japonés *Be-Bop Bout*, dos de los títulos más valorados en el último año. Pero sin duda, la estrella de la feria fue el *The Lost World*, un RPG sobre el que Peter Meulendijks lleva años trabajando, desde que salió el Pumpkin Adventure III. Al mismo tiempo que vendían el juego Peter tuvo que corregir algunos fallos detectados en el último momento. Llamó también mucho la atención el manual del juego, un gran manual de 40 páginas que fue diseñado e impreso por el Club Hnostar justo a tiempo. Sunrise anunció que haría un disco actualización con música Moonsound para este juego, y que probablemente sería lanzado en Zandvoort, pero posteriormente hemos podido comprobar que tampoco ha sido posible presentarlo en esta otra feria.

Sunrise Swiss y Fun Club

El grupo suizo viajó como todos los años a Holanda. Como sabéis, Sunrise Swiss es la productora de diverso hardware, como el *Interface IDE, Graphics 9000, Moonsound, expansor de 8 slots*, etc. Sin embargo, desde hace unos años forman parte de Sunrise, de ahí su nombre, aunque ahora Stichting Sunrise y Sunrise Swiss se unifican con el mismo nombre. Sunrise Swiss no pudo presentar su espectacular juego *Xtazy*, pues parece ser que se han quedado sin programador o grafista, y no tienen suficientes fases creadas. Para el Graphics9000 Koen van Har-

(continúa en la pág. siguiente)



eulendijks, aunque también se acercó por allí Stefan Boer, antiguo programador del grupo. Mientras, uno de los miembros de MSX-NBNO sacaba varias fotos con su cámara digital.


Cas Cremers no puedo presentar el CoreDump, aunque dice que ya le falta muy poquito... Quienes llamaron la atención fueron Surnise Swiss. Paul Schärer, al que vemos acompañado de Mi

(viene de la pág. anterior)

tingsveldt continúa trabajando en el *GBasic*. Éste mismo hizo varias demostraciones con el *Video 9000*, una de sus últimas producciones junto con el *Pal-encoder*. Por otra parte, **Fun Club** mostró el artilugio que montó Paul Schärer, y que ya presentó en Suiza hace unos meses. Se trata de una especie de mini-taladro robot dirigido con el MSX. Así es posible controlarlo milimétricamente para perforar placas, o hacer cosas más divertidas, como grabados en mecheros, tal y como mostraron el Tilburg. En el vídeo podéis ver con gran detalle cómo lo hicieron, y el resultado final, que es un mechero con el logo MSX y texto escrito.

En la feria estuvieron presentes muchos más grupos, algunos de estos expositores fueron: Breda Computer Supplies, Computer Club Rijnmond, HCC MSX, MSX Club de Amsterdammer, MSX Club Deutschland, MSX Club Drechtsteden, MSX Club Friesland-Noord, MSX Club Vianen, MSX Grebruikersgroep Friesland, MSX Club West-Friesland, Totally Chaos...

También se dieron varias ausencias, no asistió Henrik Gilvad, ni los franceses de PowerMSX, ni los italianos de ICM. Tampoco acudió, pese a haber anunciado su asistencia,el italiano Danilo Danisi, quien debería haber presentado su AudioWave 4 para Moonsound.

Posteriormente hemos intentado ponernos en contacto con él pero no hemos tenido ninguna respuesta, por lo que no sabemos cuando estará terminado su tan esperado disco musical. En general, la feria estuvo tan animada como siempre, y a pesar de las ausencias mencionadas podemos decir que hubo un buen nivel de expositores, tanto para comprar material nuevo como material de segunda mano a bajo precio. Los organizadores ya han anunciado la fecha para el próximo año, será el 24 de Abril. ■


Stand de Austria, en donde vemos (agachado) a Mi-Chi


Stand donde se podía adquirir un montón de viejos juegos

ra adornar los laterales, pues bien, según Richard es muy típico de allí untar mantequilla y esparcir los trozos de chocolate encima, vamos, como si fuese mermelada, yo me los tomé a palo seco, los prefiero así, y de paso me lleve unas cuantas bolsas "de recuerdo". Eran casi las 8:30 y llegó el tren que nos transportaría a Rosendal, para de allí partir hacia Amberes (Antwerpen en flamenco) y más tarde a Bruselas. Después de ver muchos prados, cultivos y vacas haciendo parada en la bonita ciudad de Amberes, llegamos a Bruselas Nord y pese a que no tenía billete para ir hasta Bruselas Midi, Richard me juró que de revisores no hay nada, así que fiándome de los pícaros centroeuropeos nos pasamos de nuestro recorrido normal y fuimos a pleno centro de Bruselas (menos de un par de kilómetros desde la estación Nord), y es que el año pasado con tantas prisas no pudimos parar a ver Bruselas, y valió la pena ver el pequeño pero intenso centro histórico de Bruselas, con la Grand Place, la Maddona y el conocido Maneken Pis (el de los gofres), todo ello en el mismo entorno de la plaza, ya que en Bruselas verás que todo lo visitable gira en torno a quinientos metros alrededor de la plaza y el Atomium cerca de la estación Bruselas Nord, lo demás como pude comprobar son casas, casas, casas, y algún que otro comercio u oficina, y además era increíble el salto entre el centro, donde teníamos el Maneken Pis, y con andar doscientos metros desde la célebre estatuilla (que por cierto, iba disfrazada de pastor) te encontrabas con un panorama asombroso, de repente la calzada embaldosada se volvía asfalto agrietado, las casas de corte clásico cambiaban a casa de ladrillo visto una encima de otra sin orden aparente. De no haber coche, aparecías en esa misma calle pero con coches en todos lados. No había pintadas antes y ahora todo estaba con pintarrajos hasta en los cristales... Era un contraste algo bruto y poco coherente en una ciudad que dice ser capital de Europa. Todo esto me lo explicó y enseñó Richard, que me dijo cosas curiosas, y es que Bruselas es un conglomerado enorme de municipios, de hecho sin saberlo has salido de Bruselas (lo que llamaríamos el centro) y entras en otro municipio con otro ayuntamiento y con menos presupuesto para mantenimiento, curiosidades que resultan algo extrañas.

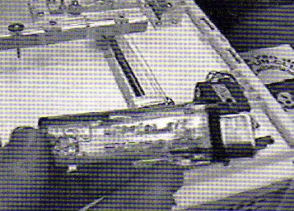
FutureDisk mostrando su "100% Music"

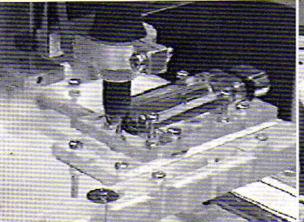
Volvimos de nuevo al centro histórico, me sorprendió que hablando de literatura Richard no supiera quién es el Quijote o el escritor Cervantes, debe ser que allí de Shakespeare no pasan (será verdad eso de que ignoran nuestra cultura). El caso es que cuando íbamos a la catedral nos encontramos de bruces con nuestro genial Quijote, Rocinante y el imprescindible Sancho en una estatua de dimensiones reales, parece que se había perdido de la meseta manchega e iba a luchar contra los inaplacables molinos holandeses aburrido de que en La Mancha muchos estén ya en estado de ruina... Bromas aparte, hay que afirmar que le sorprendió ver a Quijote y es que él conoce al Quijote como Coxute o algo así, parece que el problema es-


Stand de Sunrise dedicado exclusivamente al Video9000



Nuestro amigo Stephan Szarafinski (Fony) presentó el juego japonés Fighter's Ragnarok, que distribuyeron en su stand. Como sabéis, Stephan es un gran colaborador de Hnostar, así que




...ostró al público su último invento: un taladro controlado por el MSX, para mostrar su funcionamiento hicieron diferentes grabados en mecheros.

tá en la pronunciación, así que le enseñé a pronunciar correctamente Quijote, al lado de tan precioso monumento a un literato universal, teníamos la catedral en obras, por lo que poco pudimos ver debido a que gran parte estaba tapada. Yo estaba algo nervioso no fuese que perdiera el avión, es cierto que era pronto y vaya si lo era, porque fuimos a comer en un griego mi plato favorito de carne de columna y patatas con salsa picante; tuve que quedarme casi en manga corta de los sudores que entraban y me parece que a Richard no le debió sentar demasiado bien a juzgar por el color de su cara, por cierto, no olvidéis visitar el museo de la cerveza en la Grand Place, por poquito dinero (unas 300 pelas) tenéis visita a un museo interesante sobre todas las cervezas nacionales e internacionales, y podréis probar con esa misma entrada un buen vaso de cerveza a vuestro gusto, yo probé una cerveza dulce y afrutada que jamás había probado, pero estaba deliciosa. Y ya poco después de comer y beber una buena cerveza muy baja en alcohol (las hay peor que un tequila) marchamos a la estación Midi, la del medio como su nombre indica, el tren al aeropuerto llegó pronto y en un par de minutos llegamos a Bruselas Nord, allí se bajó Richard para marchar a Luxemburgo en otro tren. Y yo ya partí de nuevo hacia nuestra querida capital. En unos seis minutos llegó el tren al aeropuerto que se encuentra en una localidad cercana y conociendo el funcionamiento de aquello no tuve más que facturar e ir a la aduana, y sigo sin saber por qué siendo ciudadano europeo en Bruselas me exigen el DNI y en Barajas solo me controlan la maleta como debería ser normal puesto que embarco en un vuelo europeo sin ningún tipo de escala a países ajenos a la Unión Europea, pero bueno, dejando ese detalle ya estuve viendo no-aviones, parece que ese aeropuerto no es demasiado transitado en la pista de aterrizaje, en media hora sólo pude ver un avión, y en cambio una vez embarcado, la pista de salidas según rezaba el comandante, estaba saturada y habría un retraso de veinte minutos (luego hablan de Barajas, dos años que viajo a Bruselas y en los dos he tenido retraso en Bruselas y nada en Barajas). Pronto los motores arrancaron, el avión aceleró y pude ver Bruselas en miniatura allí abajo, al rato no pude ver nada, ni el sol, ni la tierra, ese día las nubes tenían hasta 12 kilómetros de altura y corrientes algo fuertes, y el viaje resultó algo incómodo, me dije a mí mismo que en España todo estaría más soleado y bonito, pero no, cuando según el comandante entrábamos en España sólo pude ver lo mismo y unas turbulencias tremendas, de hecho ya en Madrid aterrizamos pegando botes y hasta chocándonos con estelas de aviones, algo que resulta horroroso.



Gran presentación del Fighter's Ragnarok por parte de Fony


Stand holandés del grupo TNI



Interface RS232c desarrollado por Eric Maas para Sunrise

En Madrid la situación era la misma pero con nubes más densas e irregulares, y bien colocado en el asiento de la izquierda estuve atento para ver la ciudad desde la ventanilla, allí estaba, en poco tiempo sobrevolábamos Torrejón y Coslada y al poco estábamos en Barajas bajando hacia la pista de forma algo brusca, pero bueno, como el año pasado, el vuelo procedente de Bruselas que se suponía debía llegar media hora más tarde (el de Sabena) estaba aterrizando detrás nuestra. Eso era Madrid, con un 747 despegando mientras otro aterriza y así sin parar día y noche. El comandante nos recomendó visitar ciertas zonas de la ciudad y nos avisó de que el tiempo era lluvioso con temperaturas alrededor de los 10 grados.

Al rato con las maletas en mano vi a mis padres, ya en el coche pude oir un partido de liga entre Madrid y Mérida, según subía al Madrid le metieron un gol, en fin, menudo regreso, menos mal que ya solo me quedaban cuarenta minutos para estar en casa. ■

Agradecemos la colaboración especial de Rafael Corrales (MSX Power Replay), Koen, Pat y Jeroen (FutureDisk), y Stephan Szarafinski (FONY). Gracias a todos ellos ha sido posible confeccionar este reportaje.







...dudó en sacar un ejemplar de debajo de su mesa cuando le preguntaron por el MSX en España. El encuentro finalizaba a media tarde, así que los amigos de FD emprendieron su viaje de regreso.

Adv

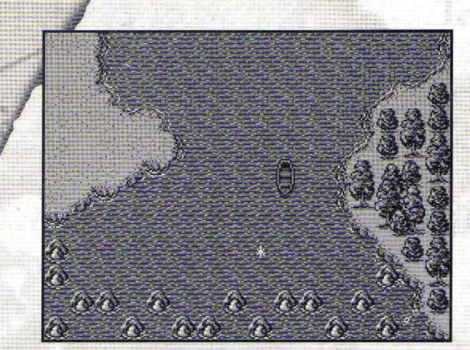
RANI

*A*quí tenéis la segunda y última parte del artículo para terminar este R.P.G. de Compile. La tabla de objetos ha sido aumentada respecto a la publicada en la primera parte del artículo y algunos ítems han cambiado de nombre, debido a la traducción del japonés (son los marcados con un asterisco), pero siguen siendo los mismos.

Copias defectuosas
Respecto a lo que os decía al principio del artículo (ver Hnostar 41) sobre unas copias que tienen algunos usuarios por ahí y que están estropeadas, me veo en la obligación de deciros que no es este juego en concreto el que la tiene. El R.P.G. "Shinkugyokuden" de Tecno Soft, por poner un llano ejemplo, tiene una protección anticopia para que sólo podamos jugar hasta el primer monstruo del juego. Cuando llegamos a éste, aparece un mensaje en pantalla que nos dice: "Pi, pi, piii... El MSX 2 dijo que era una copia". Tras este primer disgusto, Migue Moai me encontró una copia correcta en un CD-ROM. Pero, cómo no, no había que hacerse muchas ilusiones, pues los *muy* de los programadores de Tecno Soft programaron otra protección para que aparezca el mismo mensaje en la pantalla del último monstruo (¡una vez superada la protección del primer monstruo!) y el juego se quede colgado. Parece que al final Migue me ha encontrado una versión correcta del juego, o sea que si la queréis, sobre y papel con vuestra versión estropeada.

Sobre versiones correctas, en estos momentos estamos buscando la de "Record of Lodoss War" pues en el interior de la pirámide que aparece durante el juego los gráficos salen mal. Si tenéis la versión correcta me gustaría que me la enviarais. Pues nada, dejo de daros la lata con este largo "Cómo acabar", espero no haberme vuelto muy pesado y que las dificultades que hayáis tenido a lo largo del juego las hayáis resuelto. Podéis preguntarme lo que queráis sobre el juego, idioma japonés, R.P.G.'s del MSX o en general, etc.



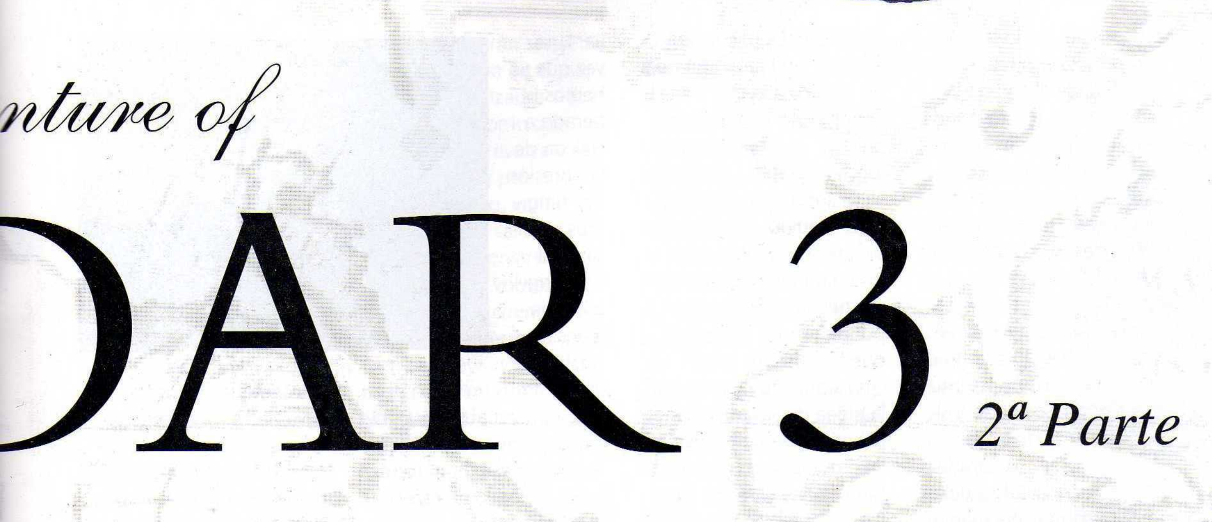




Segunda parte:
La resurrección de los monstruos

Iremos en primer lugar a Amilsen. Allí nos encontraremos que la gente ha sido convertida en piedra y también al poeta Ferias, el cual nos dice que ha venido hasta Amilsen para comprar, pero cuando llegó vio horrorizado que todos sus habitantes habían sido convertidos en piedra. Nos dice que al sur de la aldea de Rasas hay un bosque en el cual vive sola una anciana. Ferias cree que si le preguntamos, quizá pueda aclararnos más sobre este trágico suceso en Amilsen.

El siguiente paso es ir a casa de Naya, la anciana maga que vive en un bosque al sur de Rasas. Le contamos lo sucedido en Amilsen y ella queda gravemente afectada por la noticia, ya que sólo un monstruo



Por: Sergio Juárez García

puede transformar a la gente en piedra, Medusa. Ella nos dice que Medusa está muerta desde hace mucho tiempo, y el hecho de que los habitantes de Amilsen hayan sido transformados en piedra sólo puede significar que Medusa ha resucitado. Según Naya eso es lo que hay escrito en el libro de Randar, un libro sagrado de profecías.

En el libro se narra cómo la resurrección de Buar traerá miseria y destrucción al mundo, así como la resurrección de los monstruos que fueron eliminados por los guerreros en tiempos pasados.

Ahora la profecía se ha cumplido y la resurrección de Medusa es una señal de que el rey de los demonios, del mundo de los demonios [makai] ha vuelto a la vida...

Medusa, nos cuenta Naya, tiene el poder de petrificar con la mirada a todo ser humano, y ese es el triste destino de la gente de Amilsen. Nosotros, alarmados, le preguntamos si no hay alguna manera de ayudar a esa pobre gente. Naya nos narra que cierto espejo mágico hace que las miradas de Medusa no ataquen a los humanos, y que fue usado hace tiempo para matar a Medusa por un héroe. Ese espejo fue guardado en lugar seguro, pero ahora es muy probable que Medusa lo haya buscado y guardado en su tumba, por lo que para acabar con ella deberemos buscar antes el espejo.

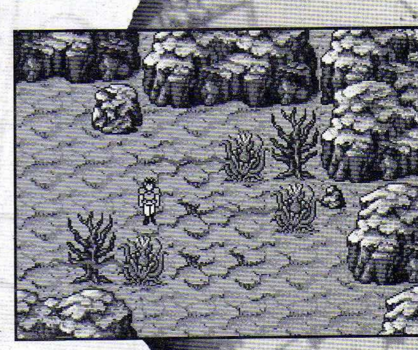
Medusa vive en un cementerio al oeste de Amilsen, desde donde dirige a sus tropas de zombies, fantasmas, etc.

Al salir de casa de Naya nos dirigimos a este cementerio. En su parte más superior se encuentra una lápida más grande de lo normal... La examinamos por la derecha y la izquierda (en el menú principal, [shiraberu] y después, [basho]) y aparecerá una escalera por la que accederemos a la tumba de Medusa. Lo primero que debemos hacer es buscar todos los cofres. En su interior encontraréis las botas mágicas [mahoo no buutsu], la guard sword [GAADO SOODO], alguna poción y, finalmente, el espejo mágico. Al abrir el cofre del espejo mágico (a la derecha del mapa de la tumba), caemos en una trampa que nos conduce directamente a Medusa. Utilizamos el espejo mágico, pero no tiene ningún efecto y el rayo que surge de los ojos de Medusa transforma en piedra a Sofía.

Volvemos a casa de Naya, y ésta se extraña al oir que el espejo no ha tenido ningún efecto en la lucha contra Medusa. Naya se queda sorprendida al ver el espejo, ya que éste ha perdido todo el poder mágico que tenía. Pero aún queda una esperanza para los habitantes de Amilsen y para la pobre Sofía, nos dice Naya. Existe un anillo mágico que puede devolverle al espejo todos o parte de sus poderes mágicos. Este anillo es el llamado anillo Shiren. Pero para conseguirlo deberemos ir en busca de una de sus aprendices de maga, Sherry, que fue a explorar en la torre del bosque y no ha vuelto aún. Naya nos cuenta que teme que Sherry haya sido capturada y encerrada en la torre y nos pide que la busquemos. Accedemos diciendo sí y Naya nos cantará una magia que nos permitirá entrar en la torre que hay al oeste de sus casa, y en la que antes no nos estaba permitido entrar.



Una vez en la torre buscaremos una estatua de un lagarto que tiene una palanca a sus pies. La movemos y se oye un sonido en la lejanía... La palanca accionaba la puerta del calabozo en el que se encuentra Sherry, por lo que ya podemos ir a



buscarla. Cuando la encontramos, le preguntamos si tiene el anillo Shiren, a lo que ella responde que sí. Le pedimos que escape, que nosotros nos ocuparemos de los monstruos. Si no habías cogido aún todos los cofres de la torre, búscalos ya que no será necesario volver a entrar en esta torre más. En los cofres hay un sombrero de maga [majo no kanmuri] y alguna pociones. Volvemos a casa de Naya, donde Sherry nos agradecerá nuestra ayuda y donde Naya canta una magia que hace que el anillo desaparezca en el espejo y toda su fuerza mágica pase a éste.

Ya podemos volver a la tumba de Medusa. Utilizamos el espejo y observamos cómo el rayo que surge de sus ojos rebota y la deja ciega. Ahora es el momento de atacar, ya que ella no puede atacarnos y nosotros sí. Medusa falla casi todos los golpes y los que acierta no los da muy fuertes, por lo que no tarda en morir. Pero Medusa lanza un grito de socorro en su agonía, la pared de roca se rompe y aparece la hermana mayor de Medusa, mucho más enorme y terrorífica. Como llevamos un buen equipo y hemos subido de nivel bastante, no nos cuesta acabar con ella.





Una vez hemos acabado con Medusa y su hermana Estene, nos dirigimos a Olin. En casa del médico de esta ciudad se encuentra Emil, una aprendiz de médico a la que Keresis conocía desde hace tiempo. Ella, al oir que hemos logrado acabar con Medusa se sorprende mucho y, acto seguido, decide unirse a nosotros pues cree que, aunque es una niña, sus hechizos de curación podrán ser de utilidad ya que son de alto nivel.

El siguiente paso es ir a la aldea de Halcon. Allí nos dirán que un monstruo que vive en una montaña al este llamado Quimera tiene aterrorizados a los habitantes con sus continuos ataques en los que devora a las personas. Nosotros iremos a la posada para descansar y grabar la partida. Pero notamos en la habitación algo raro... Descubrimos que debajo de la cama se encuentra escondido alguien. En ese momento entran a la posada unos guardias de palacio que nos reconocen al instante. Se encuentran en una misión buscando a un forajido que ha escapado de las mazmorras de palacio. Nos preguntan si lo hemos visto, a lo que nosotros respondemos que no [iie]. Los soldados se van y de debajo de la cama aparece un guerrero que nos da las gracias por haberla encubierto. Nos cuenta que ha escapado de las mazmorras de palacio para vengar a su familia, que ha sido ultrajada por Ludo. El guerrero en cuestión se llama Amis, y nos pide que no digamos nada al respecto sobre su presencia en la posada. En ese momento se vuelven a oir las voces de los soldados en la posada y Amis decide escapar por la ventana.

A la mañana siguiente salimos de Halcon y nos dirigimos a la montaña de Quimera. Allí buscaremos dos cofres que nos darán la espada screw y el mirror cutter. Seguidamente decidimos ir a por Quimera la cual, tras haber muerto, nos dará la piedra amarilla. Una vez que ya hemos liberado a Halcon de la opresión nos dirigimos a Rasas. Allí nos dirigimos a la mansión [yashiki], y escuchamos un ruido por una ventana abierta. Decidimos dejar nuestros buenos modales de guerrero y hacer un poco de espionaje... Los hombres del interior de la mansión se encuentran hablando sobre un crimen cometido contra la familia Mirakle, un crimen en el que incendiaron la mansión de los Mirakle con el objetivo de arruinarles. Según un hombre, el crimen falló, porque deberían haber muerto todos los habitantes de la casa, pero sobrevivió Amis. Nos quedamos sorprendidos al oir el nombre de Ludo como persona que encargó la realización del crimen. Pero según otro hombre, de poco le había servido a Amis haberse salvado, porque por una maquinación le condujo a transformarse en responsable único del incendio contra su propia familia...



Nosotros escuchamos atónitos esta conversación. Amis fue encarcelado en el palacio de Atlas pero escapó y ahora le buscan los soldados del rey, por lo que ya no constituye un peligro.

En ese momento entra Ludo en la sala y nosotros decidimos entrar en acción. Ludo grita a sus matones que nos liquiden pero no saben con quién se meten. Tras liquidarlos, Ludo se resigna a pagar por sus crímenes y nosotros lo llevamos al castillo de Atlas. Al llegar al castillo mandamos a los soldados que encierren a Ludo y nos dirigimos al rey con el objeto de indicarle los hechos que hemos descubierto. Pero el rey tiene que decirnos algo antes, una muy triste noticia, ya que la aldea de Santark, nuestra aldea natal, ha sido atacada por unos monstruos y destruida. Nosotros no damos crédito a nuestros oídos, y nos recorre un frío intenso por todo el cuerpo... Según el rey, los soldados hicieron todo lo que pudieron, pero al final se tuvieron que retirar ante el tamaño y poder de las tropas enemigas.

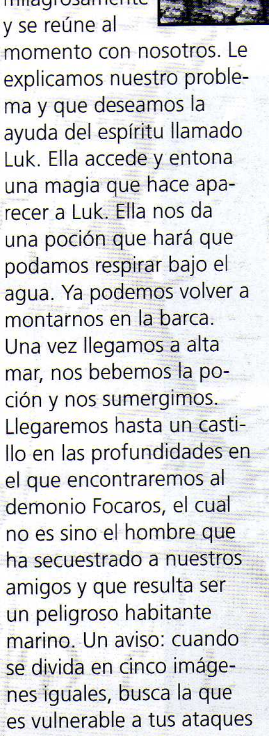
Nosotros saldremos ahora del castillo y nos dirigiremos a Santark, donde vemos cómo un monstruo escapa hacia el este. Nos dirigimos hacia la cueva de Iguna, aquella en donde matamos a King Orc al inicio del juego. Allí nos encontramos a un gran demonio, el Necromance. Él es el jefe de los monstruos que destruyeron Santark y mataron a nuestro padre y madre, por lo que decidimos dejar

las palabras y atacar sin piedad. El Necromance manda antes a atacarnos a tres orcos zombies. Acabamos con ellos y entonces llama al zombie de nuestro padre, Luis. El Necrromance le ordena que nos ataque. Nosotros nos quedamos impotentes, sin poder actuar... Keresis llama a su padre, y parece que algo funciona porque Luis (o lo que queda de él) ataca al Necromance. Éste se da cuenta que ya no puede usar los sentimientos de Keresis hacia su padre para ganar y lo hace desaparecer. Tras una ardua pelea el Necromance muere y nos da la piedra color ámbar.

Volveremos apenados a palacio. Allí hablaremos con el rey sobre los crímenes de Ludo. Ludo grita que somos unos mentirosos, pero su palabra no vale tanto para Atlas como la nuestra, de tal manera que Ludo acaba entre rejas. Atlas nos cuenta que empieza a ver ya tarde la inocencia de Amis, al que había acusado de dos crímenes, asesinato y huida de la ley. Nosotros salimos ahora de palacio y volvemos a entrar. Aquí nos encontramos a Amis, que nos agradece que hayamos demostrado su inocencia y decide que es su turno para demostrar su agradecimiento, por lo que se une a nosotros.

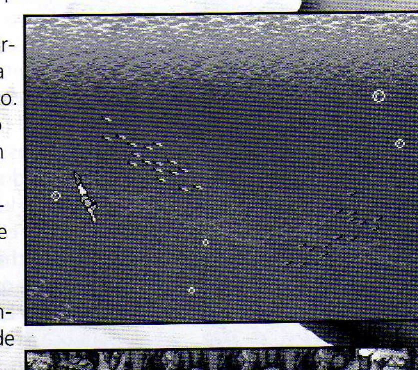
El siguiente paso es ir a Sher. Allí hablaremos con un anciano pescador el cual nos cuenta la triste plaga que afecta a esta aldea de humildes pescadores. Desde hace algún tiempo, una gran serpiente ha aparecido en el mar y tiene aterrorizados a los pescadores, por lo que ninguno se atreve ya a salir a alta mar a pescar. Además de eso, varios guerreros han salido ya a combatir al monstruo, pero ni uno solo volvió. El anciano se da cuenta de que somos guerreros y nos pide que vayamos a destruir a la gran serpiente. Nosotros contestamos que sí [hai] y él nos presta una barca para tal propósito.

Al llegar a alta mar, un remolino se forma en la superficie y surge la Hidra. Lucharemos fieramente con ella hasta dar fin a sus atropellos. Cantamos victoria porque hemos ayudado al anciano y a todo el pueblo de Sher de la ruina, pero aún es muy pronto... En la superficie se forma un violento remolino que se traga la barca unos segundos y la devuelve a la superficie. Pero sólo quedas tú, Keresis. A los otros se los ha tragado el mar. Nos preguntamos, desesperados, dónde estarán los otros, cuando otro remolino hace aparecer a un hombre con chistera llamado Focaros. Detrás de él están los cuerpos inconscientes de Sofía, Emil y Amis. Le pedimos que nos devuelva a nuestros amigos, pero él no está dispuesto a tal. Focaros pone una condición: para volver a ver a nuestros amigos deberemos llegar hasta él, en el fondo del mar, en su castillo bajo las aguas. Tras decir ésto, desaparece tal y como había hecho su aparición. Desesperado, Keresis se zambulle en el agua y descubre a lo lejos un castillo submarino. Le falta aire, y la técnica de buceo que nos enseñaron en Corán no es suficiente para tanta profundidad. Perdemos la conciencia...



Al despertar nos encontramos en Sher, en la casa del médico. El médico se alegra de que nos hayamos salvado. Nos cuenta que un desconocido nos trajo hasta aquí. Le preguntamos cómo era, y él nos describe a un hombre alto con sombrero. Piensas que quizá haya sido el misterioso Ferias. Tras salir del hospital volvemos a hablar con el viejo, el cual nos recompensa con 10000 rand y se queda triste al oir sobre la desaparición de nuestros compañeros. Pero el viejo logra recordar que hace bastante tiempo oyó sobre un espíritu benigno que lograría solucionar nuestro problema. Este espíritu es venerado en Foren, y se encuentra al cargo del culto la sacerdotisa del viento [kaze no miko]. Nos dirigimos a Foren. Allí, la anciana sirvienta de la sacerdotisa nos cuenta que la sacerdotisa está padeciendo una penosa enfermedad y que le será imposible reunirse con nosotros. Volvemos a entrar a la iglesia y le preguntamos a la anciana si es posible ayudar a la sacerdotisa. Ella nos cuenta que al sur de Foren hay un bosque donde crece el árbol Seiron, cuyo fruto cura las enfermedades más penosas. Pero también nos advierte de la existencia de una manada de lobos que pululan en el bosque. Estos lobos han acabado ya con todos los que se han atrevido a ir en busca de tan preciado fruto.

Nosotros accedemos a ir al bosque y nos encaminamos hacia allí. Una vez dentro nos rodean los lobos. Aparece otro lobo más grande, que resulta ser un hombre llamado William. Éste nos pide que busquemos en su bosque. Nosotros le llamamos asesino por haber matado a varios guerreros. Él se queda extrañado y nos dice que ni él ni sus lobos han matado a ninguna persona. Nosotros no creemos en un principio lo que William nos dice, pero increíblemente nos guía hasta el árbol Seilon para darnos un fruto. Cuando nos lo da, aparece un monstruo, un hombre sin cabeza, el cual se dispone a atacarnos. Nosotros huimos ante los ruegos de William y él se queda luchando con el monstruo. Al volver a Sher, le damos el fruto a la anciana, que entra al interior y se lo hace comer a Lucil. Ésta sana milagrosamente y se reúne al momento con nosotros. Le explicamos nuestro problema y que deseamos la ayuda del espíritu llamado Luk. Ella accede y entona una magia que hace aparecer a Luk. Ella nos da una poción que hará que podamos respirar bajo el agua. Ya podemos volver a montarnos en la barca. Una vez llegamos a alta mar, nos bebemos la poción y nos sumergimos. Llegaremos hasta un castillo en las profundidades en el que encontraremos al demonio Focaros, el cual no es sino el hombre que ha secuestrado a nuestros amigos y que resulta ser un peligroso habitante marino. Un aviso: cuando se divida en cinco imágenes iguales, busca la que es vulnerable a tus ataques y sigue atacándole hasta que se transforme de nuevo.





Una vez muerto Focaros, ya podemos dirigirnos a aquella cueva cuya entrada tapaba Ferias, ya que éste se ha marchado y podemos entrar. Este



lugar es el mundo de los demonios, la fase final del juego. Aquí nos enfrentaremos a una horda de enemigos grandes. En primer lugar buscaremos al Minotauro. Mientras luchemos con él provocará terremotos, pero al final veréis cómo no se os resiste. Nos dará la piedra blanca.

Después lucharemos contra dos cíclopes en la parte derecha del bosque laberíntico, que guardan el paso a una zona menos laberíntica. Nos dirigimos al norte, y vemos que un hada está siendo acosada por unos monstruos. La ayudamos. Los monstruos resultan ser los mismos que atacaron a William, en el bosque al sur de Foren. Decidimos tomar nuestra más dura venganza por partida doble, por la muerte de William y por atacar a un hada indefensa. Debéis tener cuidado con los bichos estos que no tienen cabeza, pues nos echan un hechizo maligno que nos impide actuar. Para curarlo debéis usar a partir de ahora el objeto [Mahikeshisoo]. No olvides llevar dos o tres a partir de ahora. El hada nos da un regalo: el Angel Dress. Y además, nos llenará la energía y los magic points, así como curará a los miembros del grupo muertos o envenenados. Nos dirigimos al norte. Allí nos meteremos en una cueva y lucharemos con Dark Dragon. Si ves que se te resiste, el hechizo All Wind de Sofia también lo elimina, y de manera muy fácil y simplona, por cierto. Este monstruo nos da la piedra negra (evidentemente).

Ahora nos dirigiremos a una cueva justamente al sur tras pasar la pantalla donde estaban los cíclopes. Entraremos en un desierto donde todos los árboles han sido calcinados. Llegaremos a un lugar donde hay unos dragones dormidos. Tras dudarlo un poco decidimos avanzar despacio para no despertarlos. Pero Emil hace un ruido a mitad de camino que los despierta... Amis decide luchar contra ellos mientras nosotros escapamos por la izquierda. Al volver encontramos a un Amis agonizante... Emil llora diciendo que es su culpa y Sofia intenta reanimarlo con magias. Pero es inútil. Amis muere a causa de las graves heridas del combate, pidiéndonos que sigamos luchando por la paz.

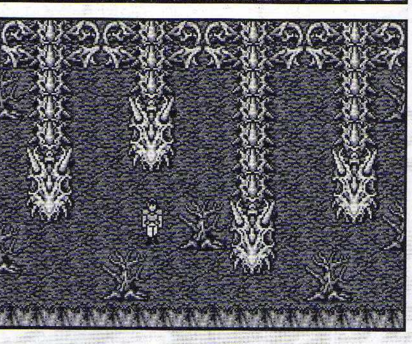
Seguiremos hasta encontrar una torre a la izquierda. Una vez dentro debemos dirigirnos a la izquierda para encontrar una boca de fuego metida en un entrante que es de otro color y no escupe fuego. Nos acercamos y observamos que tiene un botón. Nos preguntan si lo pulsamos y decimos que sí [hai]. Ahora debemos volver a la escalera de entrada y tomar el otro camino, es decir, hacia arriba. Subimos unos cuantos pisos hasta llegar a una puerta abierta. Entramos y nos encontramos a Salamandra, la dueña y señora de la torre. Ésta nos dice que aunque hayamos podido con el Necromance y Focaros, que no podremos con ella. Lucharemos para ver cómo se transforma en un horrible lagarto de fuego al que abatiremos sin piedad (lástima, cuando no se transformaba en monstruo no estaba tan mal). Al morir nos dará la última y séptima piedra, la roja. También nos dará la Holy Sword, un Killer Cutter, [Ikari no yumiya]y un bastón mágico [Fushigi na tsue] .

Ahora saldremos del desierto y nos dirigiremos a la derecha para buscar a un hombre encadenado a una roca que antes no nos quería hablar. Ahora, al ver que tenemos las siete piedras, parece un poco más interesado en nosotros. Nos pide que le cortemos las cadenas y no se lo negamos (para seguir con la costumbre mostrada a lo largo del juego, ya que tenemos un corazón de oro). Nos dice que al noroeste, al lado de una inscripción en piedra hay una roca debajo de la cual hay enterrado algo que puede interesarnos. Nos suena el lugar, así que rebuscamos por allí y desenterramos la escritura de Randar y las botas de Randar, que puede ponerse Keresis. Ahora nos dirigimos a la puerta que guardaba Dark Dragon y que no podíamos traspasar. Allí la escritura de Randar empieza a brillar y descubrimos que se ajusta perfectamente en el hueco que había al lado de la puerta y, para nuestro mayor asombro, la puerta se abre.

Un poco más arriba encontramos a Ferias. Esto nos sorprende mucho más. Ferias no parece tener muchas ganas de hablar, pero sí de que resolvamos el puzzle que tiene a su lado y del cual ya nos daban pistas las diferentes inscripciones en piedra repartidas a lo largo del juego y las cuales sólo podía leer Amis. Como las inscripciones estaban en japonés, supongo que no os habríais enterado de mucho y, al haber siete piedras, supongo que os habríais vuelto locos buscando la única combinación posible durante horas. Pues, para vuestra suerte, he podido resolver ese puzzle, y la solución es:

plata - negro - rojo - ámbar (marrón) - azul - blanco - oro





Con unas bonitas imágenes vemos cómo Ferias se transforma en Randar y nos explica que ésta que vemos ahora es su forma real, y que se encontraba atrapado en la forma de Ferias desde la resurrección de Buar. Nos cuenta cómo tras la resurrección de Buar la energía maligna le transformó en un ser débil. Como no podía volver a encerrar a Buar dado que el cuerpo de Ferias no tenía la fuerza suficiente, decidió ir a la busca de héroes. Encontró primero a Sofia y, viendo que tenía facultades, cuando nos encontró a nosotros nos envió hasta ella. Mientras nosotros seguíamos nuestras aventuras, él nos seguía de cerca, al mismo tiempo que buscaba a otros héroes que pudieran salvar al mundo del mal. Lamenta no haber podido ayudar ni a Glein ni a Amis, pero nos anima a que luchemos en este tramo final contra el mal. De repente, recorda-

mos la mañana en que nos despertamos en el hospital de Sher, tras ser atacados el día anterior por Focaros, y cómo el médico nos describió a la persona que nos rescató de alta mar... Ahora comprendemos que era Randar (o Ferias, como se prefiera), el cual siempre había estado cerca de nosotros.

Randar se une a nosotros,y nos dice que subiendo las escaleras se encuentra el castillo del mal. Una vez dentro buscaremos a Vados y Lado, los sirvientes de Buar. Éstos guardan la escalera a la azotea del castillo. Una vez eliminados, comprobamos que en esta azotea no hay nada. Deberemos buscar en otra parte del castillo, donde encontraremos a otro enemigo que se dice llamar Nebiros.

En ese momento aparecen de improviso Naya y Hashim (el hombre que había encadenado a las rocas). Ellos se ocupan de Nebiros mientras nosotros subimos para enfrentarnos a Buar en el salón del trono. Una vez muerto, Randar se acerca a él y comprueba atónito que no, el enemigo abatido no es Buar... De repente pensamos con temor: si este no es Buar, el enemigo con el que luchaban Naya y Hashim era...

En efecto, volvemos y observamos cómo los dos han caído al luchar con Buar. Agonizantes, nos piden que su muerte no sea en vano y que luchemos arduamente para que se restituya la paz. Ahora deberemos volver a la azotea, donde encontraremos a Buar. Para destruirlo deberemos luchar con él hasta que se transforme en demonio y después hacer que se arrodille de cansancio. Como nuestros ataques no son muy fuertes, os daré las pautas que seguí para eliminarle. Keresis atacará con su espada (Holy Sword), mientras Sofia usa la magia Wind Cutter, la cual le hará bastante daño algunas veces). Emil sanará con las magias Heal a todos, y Randar atacará con su arma y usará la magia All Heal cuando los personajes se encuentren en situación preocupante. Una vez que Buar se arrodille, Randar cantará la magia Buar Seal, que encerrará a Buar con un sello mágico. El castillo se desmorona y nosotros escapamos corriendo.

Todo ha acabado al fin... Observamos a Buar transformado en estatua, y también a Randar.

Randar está triste por no poder seguir con nosotros y nos pide un último favor. El sello que ha puesto a Buar no es eterno y el mal puede volver a aparecer, por ello deberemos transmitir la leyenda a nuestros descendientes. Nosotros, como jugadores de rol japonés del MSX nos sentimos a gusto tras haber derrotado a las fuerzas del mal y de que la paz y la seguridad hayan vuelto a este reino. Por ahora...

Armas ofensivas [Buki]			
Dragon sword	Keresis, Amis	+140 POW	La lleva Amis puesta al unirse a nosotros
Luis sword			La que nos da al inicio del juego Luis
Holy sword [HOORII SOODO]	Keresis	+250 POW +80 DEF +80 SPI	Nos la da la Salamandra al morir
Killer cutter [KIRAA KATTAA]	Emil	+220 POW +10 AGI	Nos la da la Salamandra al morir
Fushigi na tsue	Emil, Sofia	+180 POW +20 DEF +120 SPI	Nos la da la Salamandra al morir
Ikari no yumiya	Sofia	+220 POW -80 DEF +100 SPI	Nos la da la Salamandra al morir
Randar sword [RANDAA SOODO]	Randar	+300 POW +100 DEF +160 SPI +100 AGI	La que lleva puesta Randar
Screw sword [SUKURYUU SOODO]	Keresis	+180 POW -80 DEF	En un cofre en la cueva de Quimera
Mirror cutter [MIRAA KATTAA]	Emil	+160 POW +10 AGI	En la cueva de Quimera
Guard sword [GAADO SOODO]	Keresis	+50 POW +50 DEF	En un cofre en la cueva de Medusa
Seinaru tsue 16000-8000 rand	Sofia, Emil	+140 POW +100 SPI	Iglesias que rodean el lago;
URUFUKUROO	Amis	+150 POW +20 AGI	Nos lo da William al abandonar el bosque
Armaduras [Yoroi]			
Vestido mágico* [Mahoo no fuku]	Keresis, Sofía, Emil, Amis	+50 DEF +100 SPI	Amilsen (2000 rand)
Vestido que brilla* [Hikari no fuku]	Keresis, Sofía, Emil, Amis	+80 DEF +40 POW +10 AGI	Olin (22000-11000 rand)
Armadura que brilla* [Hikari no yoroi]	Keresis, Amis	+100 DEF +40 SPI	Sher (12000-6000 rand)
Angel dress [Enjeru doresu]	Sofia, Emil, Amis	+120 DEF +200 SPI	Nos lo da el hada cuando la liberamos
Armadura de Randar [RANDAA no yoroi]	Randar	+200 DEF +100 SPI	La que lleva Randar cuando se une a nosotros
Armadura del dragón [DORAGON no yoroi]	Keresis, Amis	+50 DEF	La lleva Amis puesta cuando se une a nosotros
Armadura Seigi [Seigi no yoroi]	Keresis, Amis	+20 POW +120 DEF +120 SPI	Nos la da Focaros al morir
Escudos [Tate]			
Escudo que brilla* [Hikari no tate]	Amis, Keresis	+80 DEF +80 SP	Sher (10000-5000 rand)
Escudo de Randar [RANDAA no tate]	Randar	+100 DEF +100 SPI	Lo lleva puesto Randar cuando se une a nosotros
Escudo del dragón [DORAGON no tate]	Keresis, Amis	+50 DEF +20 SPI	Lo lleva puesto Amis cuando se une a nosotros
[Seinaru tate]	Sofia, Emil, Keresis, Glein, Amis	+70 DEF +60 SPI	Iglesias que rodean el lago (8000-4000 rand)
Cascos y coronas [Kabuto]			
Corona que brilla* [Hikari no kanmuri]	Sofía, Emil, Amis	+40 DEF +10 SPI	Olin (6800-3400 rand)
[Himitsu no kanmuri]	Sofia, Emil, Amis	+70 DEF +120 SPI	Nos la da el hada cuando la liberamos
[Seigi no kabuto]	Keresis, Amis	+60 DEF +100 SPI	Nos lo da Focaros al morir
Corona de maga [Majo no kanmur]	Emil, Sofia	-160 POW +60 DEF +200 SPI	En un cofre en la torre del bosque
[Seinaru kabuto]	Sofia, Emil, Amis	+22 DEF +40 SPI	Iglesias que rodean el lago (4200-2100 rand)
Zapatos y calzados [Kutsu]			
Botas que brillan* [Hikari no BUUTSU]	Keresis, Amis	+50 DEF +100 SPI	Olin (5600-2800 rand)
Botas de Randar [RANDAA BUUTSU]	Keresis	+50 DEF +240 SPI +20 AGI	En agujero al lado de la inscripción en piedra
Zapatos veloces [Subayasa na kutsu]	Amis, Sofia, Emil	+10 DEF +10 AGI	Los lleva puestos Amis cuando se une a nosotros
Botas mágicas [Mahoo no BUUTSU]	Keresis, Sofia	+20 DEF +100 SPI	En un cofre en la cueva de Medusa

Barcelona

XIII Encuentro de Usuarios de MSX

Texto: Antxico Gorjón | Foto digital: José Mª Alonso

Bueno, bueno... eran las 9 de la mañana y todavía nos quedaban 130 kilómetros para llegar a Barcelona... y eso sin contar el tráfico de la ciudad... ¡Coooorreeeerrr!

Más o menos ocurría esto aquel 2 de mayo... **V.A.J. Club** y yo llegamos a las 10:15 a las Cocheras de Sants cargados con dos ordenadores y montones de revistas...

Nada más llegar y después de pagar la entrada (con la cual los organizadores regalaban un disco numerado con utilidades de otras reuniones) nos pusimos a montar el stand... pero vayamos en orden describiendo toda la reunión.





Nada más entrar a la derecha se encontraba una mesa vacía... había un cartel que ponía KAI... como supondréis no apareció por la reunión y nos dejó a todos inquietos sin su *Nuts*... El siguiente stand era el de David Madurga **(Trunks)** que vendía discos con una recopilación de imágenes de un juego erótico de PC (muy buenas por cierto). También ponía el interruptor del SCC por un módico precio y al momento.

Más adelante se encontraba el stand de **Jose María Alonso**, quien tenía los productos de **Hnostar**, la revista número 41 que podían recoger allí mismo todos los que estuviesen subscritos y... el *THE LOST WORLD*, la última producción de





Umax, que es ni más ni menos que un RPG con el mismo motor gráfico que el PA3, el cual estaba presentado en discos...¡amarillos! y con un manual producido por Hnostar con la misma calidad que su revista... simplemente alucinante. También se podían comprar revistas atrasadas a un buen precio. A Jose María le dejé mi Moonsound, el cual estaba un poco muerto para que se lo enviase a Hnostar.

Más adelante se encontraba el stand de **MSX-MEN** con Ramón Ribas abordo. Vendían el *FIGHTERS RAGNAROK* en inglés con manual en inglés también, el cuarto número de la diskmagazine *EUROLINK* y... el *COMPASS 1.2.* con actualización gratuita a 2.0. Además vendía demos holandesas de Compjoetania TNG como *Calculus* y *Dark Vollage*. Ramón registraba al momento a quien comprase el *Compass 1.2* (del cual me agencié una copia).

Llegamos a uno de los stands más visitados de la reunión, el de **FutureDisk**, en el cual se podía renovar la suscripción a su diskmagazine. También se podían comprar números atrasados. Dirigiendo el stand es-



taba Koen Dols, quien tenía un inglés muy bueno.

En el centro de la sala estaba el stand de segunda mano, en el que se podía adquirir cartuchos de Sony, algunos de Konami, un plotter, un par de impresoras, etc... Como siempre se podían comprar bebidas frescas para apagar la sed... muy solicitadas por cierto.

A la izquierda, el stand de **V.A.J. Club**, donde presentaron el último número de su magazine *LEHENAK* y su última producción, el juego *BINGO* para MSX, con voces digitalizadas en Music Module. Verónica Velasco tam-



bién presentó la segunda parte de su manga BIDAIA que vendía por el módico precio de 50 ptas. Lamentablemente Antxiko no pudo presentar su recopilación de emuladores para MSX, pues como la vez anterior los discos estaban rotos.



A la izquierda de V.A.J. se encontraba **FKD**, con un F-700 que tenía una torre de PC con más interruptores que una central eléctrica, lamentablemente no presentaron nada... Seguiremos esperando al último número de la FKD... que será el número 13 (hmmm ¿este número da que pensar, no?)

Más a la izquierda estaba la nueva magazine aparecida en Barcelona, **MOAI TECH MAGAZINE**, presentada por MOAI, la cual incluye un



comic de Verónica Velasco y novedades del sistema, además de tener una portada y contraportada en color. Se podía adquirir por el módico precio de 375 ptas.

Al lado de estos se encontraba **SD MESXES**. Tenían todas las revistas a la venta menos la número 9 y un foto-poster del capitán corbata... del cual hablaré más adelante. SaveR presentó una demo de un juego que se está terminando llamado URAGUDU (o algo así... mirando al monitor algo me despistaba). Este juego es una conversión de un arcade llamado GALS PANIC, en el cual tienes que ir destapando una imagen sin que te maten unas arañas muy moviditas.

Justo al lado estaba **Manuel Pazos**, que enseñaba las demos del *PUDDLE LAND* y *KPI BALL*, que están cada vez más avanzados y tienen una pinta buenísima. Pazos también vendía su (ya normal de ver) juego de turbo R de 18 discos. Vendió además material japonés de *"merchandaising"*.

Y a su lado debería de estar MSX POWER REPLAY... pero faltó al encuentro, lástima.

Durante toda la reunión hubo una gran afluencia... pero menos que en las pasadas reuniones. Esta reunión



ha sido para mí unas de las más divertidas... pues así como a la mitad de la reunión algo se empezó a mover detrás de unas cortinas... qué sería...¡Taaachan! ¡¡¡Capitán Corbata!!! el cual se pasó media reunión firmando los foto-posters que estaban en el stand de SD MESXES y que se podían adquirir por el módico precio de... 34 pesetas...

Durante el encuentro sonaba en el stand de V.A.J. la música del BINGO a todo trapo... a cual ritmo se puso a bailar Konami Man... A eso de las 4 de la tarde fue el sorteo de los productos como ya llega a ser normal. Los premios fueron muy variados, y los ganadores también. Casualmente dos premios fueron a parar a Valeriano y Julio Velasco...

Sobre las 5 de la tarde empezaron las despedidas... y nosotros ya teníamos que regresar a Bilbao, con un buen sabor de boca y con grandes novedades y anécdotas que contar. Esperamos vernos nuevamente en la 14ª reunión de usuarios de Barcelona, que será el próximo 6 de diciembre. Hasta entonces, un saludo.









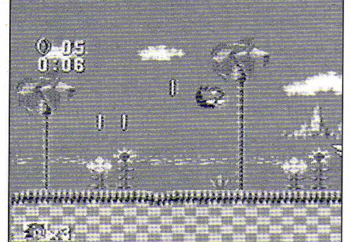
M.S. Sonic the Hedgedog, Sega, 1991

Sonyc, Analogy, 1998

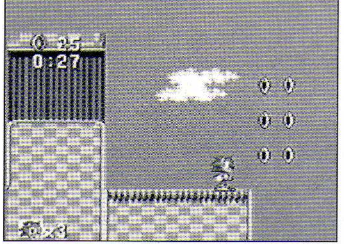


Aunque todos estamos acostumbrados a leer los artículos de Juan Miguel Gutiérrez en esta polémica sección, esta vez (y a modo de colaboración) seré yo quien os entretenga un rato con este interesante artículo.

En todas las entregas se han comparado juegos de características muy similares, pero siempre han sido juegos antiguos. Como novedad principal esta vez se va tratar un juego de reciente aparición en el



Sonic en su versión Master System



En la versión M.S. de Sonic los anillos giran y brillan y hay muchos más objetos.

MSX, estoy hablando del Sonyc. Y creo oportuno aprovechar el espacio que esta sección otorga para compararlo con la versión de Sega. Y, por otra parte, esto también es una novedad puesto que la Master System nunca había sido víctima de nuestro amigo Juan Miguel. Así pues, empecemos con la reflexión.

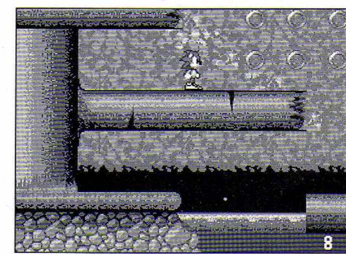
Master System: "Sonic the Hedgedog", Sega, 1991
MSX 2+: "Sonyc", Analogy, 1998

En esta ocasión ya no se trata de analizar dos juegos parecidos, sino que esta vez estamos ante el "milagro de la clonación", puesto que la versión de MSX intenta ser un clon de la versión M.S., aunque esto sólo en apariencia.

Manuel Pazos, Elvis Gallegos, Javier Pazos y Jorrith Schaap hicieron un gran trabajo durante más de veinticuatro meses y los resultados fueron tales que enseguida se puso a la cabeza de las listas de los mejores juegos de MSX, recibió las mejores críticas y, por supuesto, dejó boquiabierto a más de uno. Pues bien, esta joya de nuestro preciado y querido sistema fue ideada para parecerse lo más posible al popular juego de Sega. Y dicho esto, empezaré por las diferencias entre ambas versiones.

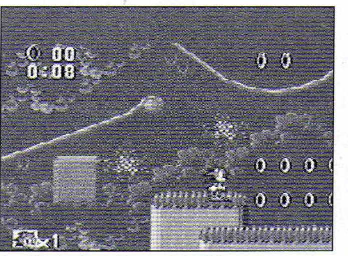
La primera gran diferencia es, sin duda, el desarrollo de los dos. En la versión de M.S. se trata de ir corriendo por una pantalla hasta llegar a la salida (sí, sí, así de sencillo), aunque, eso sí, existen infinidad de trucos, pantallas secretas e ítems que sirven para cosas como inmunidad temporal, continuar desde ese punto, vida extra, etc. En la versión de MSX hay que pensar un poco para salir victorioso de cada etapa, puesto que aquí de lo que se trata es de ir buscando diez gemas por escenarios semi-laberínticos.

Y luego ya vienen los detalles técnicos. A favor de la M.S. podría decir que en su Sonic los anillos giran y brillan, existen muchos más ítems, los personajes enemigos están más trabajados y las diferentes etapas son algo más variadas. Pero a favor de la versión MSX existen otros puntos que ni en broma dejan pasar a la versión M.S. por delante de sus narices (y esto siendo im-

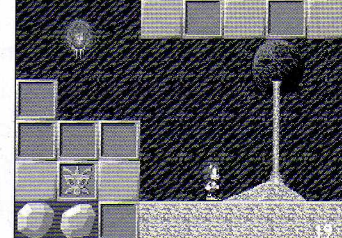


Uno de los puntos fuertes del Sonyc es la alta velocidad del scroll.

parcial, palabra). En el Sonyc (con "y") nos encontramos con un logo de Analogy en 3D digno de elogio, una presentación con multiscroll muy bien realizada, un mapa de zona mucho mejor que el de la M.S.



La dificultad en el juego de SEGA no es muy elevada, y puede terminarse en poco tiempo, cosa que en la versión MSX no resulta tan fácil...



En Sonyc hay que pensar un poco para salir victorioso de cada etapa, pues debemos encontrar las 10 gemas para pasar de nivel.

y, sobre todo, una velocidad durante el transcurso del juego altísima y más espectacular. Las fases de bonus son muy parecidas, aunque las de M.S. están algo mejor.

También hay que observar que los enemigos finales de ambas versiones son de un estilo adverso. Y esto se ve porque los Boss de MSX son más grandes, pero a su vez estáticos (excepto el último, que es enorme y se mueve por toda la pantalla) y los de M.S. no son tan grandes pero a su vez tienen un buen movimiento.

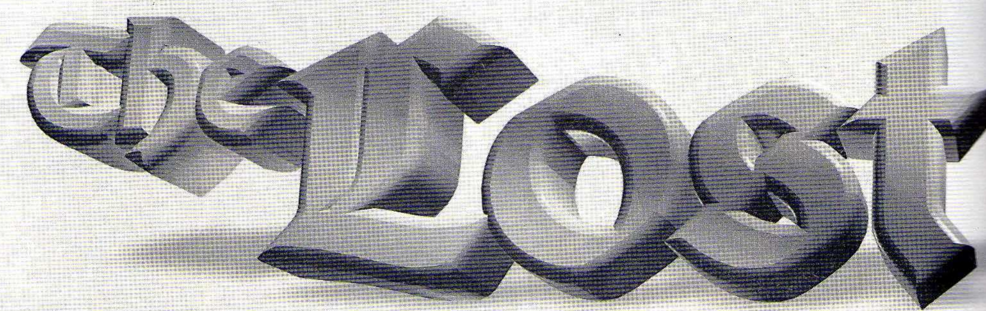
Eso sí, aunque las melodías del Sonic de M.S. están muy trabajadas y son extremadamente pegadizas... ¡con el MSX hemos topado! Y he aquí el punto fuerte de nuestro ordenador: el sonido. Las melodías en FM son de una calidad intachable y dignas de una gran banda sonora llena de acción. Claro que la M.S. usa tan sólo 3 canales (y bastante pobres) mientras que el FM PAC utiliza 9 canales polifónicos de una gran calidad. Pero no se trata de eso, puesto que lo que es la partitura en sí, es más espectacular la de MSX. Pero no nos podemos olvidar de que no sólo en FM podremos escuchar las melodías de esta maravilla, sino que también utiliza el OPL4. O sea, que es como coger las mismas melodías realizadas en FM y multiplicarlas unas 40 ó 50 veces en calidad de audio. El resultado hace poner la piel de gallina.

En fin, para concluir, decir que la versión M.S. no está nada mal, pero es demasiado fácil y con una sola vida te lo puedes terminar sin problemas (¡eh!, que conozco a mucha gente que lo ha hecho, yo incluido) mientras que la versión MSX es bastante difícil, cosa que hace que la satisfacción a cada logro sea muchísimo más alta. Si aún no tenéis el Sonyc, ¿a qué esperáis?



La presentación del Sonyc es espectacular, y encierra algunos trucos y secretos. Probad a jugar al Sonyc en Navidad y veréis lo que ocurre...

Ysserría, místico mundo de prodigio y magia



La raza humana vivió en paz en Ysserría durante siglos, hasta que un día los druidas hicieron su aparición. Con el gran poder y conocimiento que poseían se convirtieron en los líderes de Ysserría, maestros del conocimiento y de la vida, guiando a la humanidad durante siglos... Entonces, una terrible guerra ocurrió, en la cual los druidas fueron aniquilados casi en su totalidad. Hoy en día, los antiguos druidas han desaparecido completamente. Ellos han sido olvidados, incluso se ha afirmado que nunca existieron del todo. Se escribieron historias, con leyendas de sus hazañas.

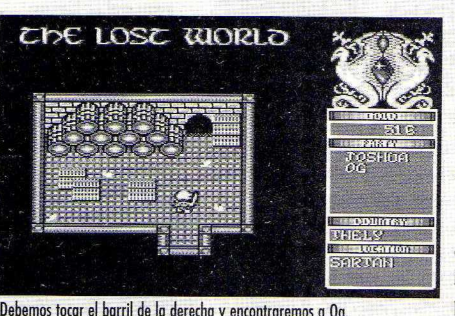
Pero ahora, un joven muchacho llamado Joshua Silver descubre que el mundo de Ysserría está amenazado por un antiguo malvado. Demonios y monstruos están recorriendo las tierras de Ysserría en búsqueda de siete talismanes desaparecidos. Junto a sus valientes compañeros, emprende la difícil búsqueda para batir a este malvado y a su causa, y de tal modo proteger a la humanidad contra un destino peor que la muerte. En su búsqueda, Joshua descubre no solamente la verdad sobre su pasado y sobre sí mismo, sino que también desvela las místicas leyendas de los antiguos druidas y de la historia de Ysserría... una historia más allá de sus imaginaciones más salvajes...

Por Jesús Tarela

Comenzamos nuestra aventura en ***Death Cell***. Joshua, nuestro protagonista, se encuentra encerrado en una celda. Para salir debemos ir a la esquina superior derecha, caminar 4 pasos hacia abajo (el sur) y después ir hacia la izquierda. Escucharemos una voz, la voz de Lorinda quien nos rescatará. Nos pedirá que corramos y le sigamos, cosa que haremos. Sin embargo, al llegar a una bifurcación si vamos a la derecha, en vez de seguir a Lorinda, encontraremos un cofre. Lorinda nos presentará a un amigo que nos llevará a la isla de Thely, además de darnos 100 gold.



El guardia sólo nos dejará pasar cuando alcancemos el nivel 5.



Debemos tocar el barril de la derecha y encontraremos a Og.

Thely

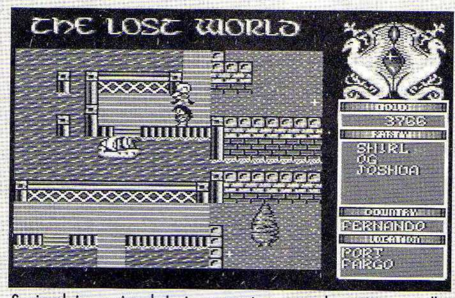
Nada más llegar a la isla debemos buscar el pueblo llamado ***Seth***. En este pueblo, al nordeste hay un guardia que nos impedirá pasar hasta que alcancemos el nivel 5. Para ello tendremos que matar varios enemigos. Como todavía no tenemos suficiente nivel de energía podremos reponer nuestras energías siempre que queramos regresando al pueblo (durmiendo en la posada: Inn). Una vez alcanzado el nivel 5 el guardia nos dejará pasar. En la posada nos hablan del pueblo de ***Sartan***. Entonces vamos a Sartan y en la primera casa conocemos a un muchacho llamado **Og**, quien viajará con nosotros (hay que tocar el barril de la derecha). Vamos a la ***Vatos Mine*** y seguimos las piedras blancas del suelo. Conocemos a **Dave**, quien también se unirá a nosotros. En la mina en una habitación encontraremos a un ermitaño con quien hablaremos, después llegaremos al Forest (bosque). Aquí podemos recoger algunas *Helix Herbs*, que podemos vender si queremos.

En la Vatos Mine un ermitaño nos conducirá hasta el Forest.

Ahora debemos ir a ***Port Hope***, el principal pueblo de la isla. En la posada hablaremos con el posadero, quien nos contará que tres demonios destruyeron todas las embarcaciones y posteriormente se fueron a Fernando y Saldea. También nos dice que al día siguiente llegará un barco a la isla que nos podrá llevar a Fernando. Pero al día siguiente (después de dormir en la posada) dicho barco no aparece.

Vamos a ***Lavina***, pues allí hay un granjero muy rico que nos prestará una embarcación para ir a Fernando. Regresamos a Port Hope, pasamos la noche en la posada. Al día siguiente, en el muelle nos estará esperando el granjero quien nos hará entrega de la embarcación. Sin embargo, Dave se quedará en Thely.

Durante el viaje en barco seremos atacados por una serpiente marina, aunque lograremos sobrevivir al naufragio y llegaremos a una playa. Al menos llegamos a ***Fernando***.



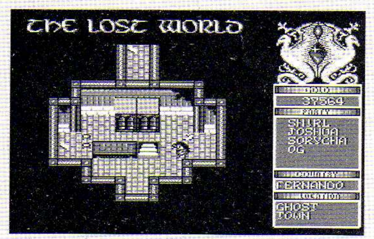
Gracias al rico granjero de Lavina conseguimos una embarcación que nos llevará a Port Hope, pero justo antes de partir Dave se despide de nosotros.

Fernando

En la playa, a la izquierda del todo, entre las rocas, encontramos un objeto, *"Diamond Trinket"*. Al salir de playa cruzamos el bosque y llegamos a un poblado: **Amok**. En el bosque resca-

World





En la casa grande de Ghost Town los dos armarios se separarán.

tamos a una chica, **Shril**, quien se unirá a nosotros. En el bosque debemos buscar una cueva, donde encontraremos la *"Copper sword"*. Vamos a Port Fargo, pueblo situado al oeste y al llegar nos encontramos con que está invadido por los monstruos. En una casa matamos a un demonio llamado **Dur**, liberando así al pueblo. En el embarcadero tenemos una barca que nos llevará, si queremos, a Port Hope (Thely). Vamos a ***Amok***, allí se encuentra el abuelo de Shril, **Danzig**, quien nos cuenta la historia de las siete llaves y del *Kliffoth Circle*. Estas llaves están repartidas por varias zonas. El abuelo recuerda una, la *Thagirion*, que se encuentra en algún lugar de Fernando. En su casa podemos leer más sobre la historia en su biblioteca.

Vamos a ***Port Sava***, allí Shril conoce a un chico, **Sorycha**, quien se une al grupo. En otra casa conseguimos un scroll: *"Desintegrate scroll"*. Al norte de Port Sava encontraremos una roca (ruina) que nos dará el *"Rest spell"*. No todos los personajes pueden coger el *rest*, debemos cambiar de personaje e ir mirando quien lo puede coger. A continuación vamos al pueblo fantasma, a ***Ghost Town***. Debemos ir a la casa donde se mueve un armario, después ir a otra donde se escuchan ruidos extraños y finalmente a la casa grande. Después, al salir, vamos a la casa de al lado (tiene varias puertas de entrada) y en la habitación de la izquierda encontramos un pasadizo secreto detrás del armario. Pasamos las ***Copperstone caves*** y descubrimos un tesoro. En uno de los cofres se encuentra la llave *"Thagirion"*. El jefe de una banda de ladrones nos da la



Puerta principal del Castillo Drandak.



En Raltan, Urdas Dees nos dirá donde se encuentra la llave.

llave a cambio de que le consigamos la *"Jardins Diamond"*.

En una casita situada en el bosque, ***Northside*** (fuera de los poblados), hablamos con **Lumbrjack**, quien nos dice que visitemos ***Ada*** a ver que ocurrió con **King Jardin**. En ***Ada***, en la posada, conocemos al líder de la resistencia, quien nos llevará a una entrada a los ***Sewers*** (alcantarillado) que nos conduce directamente al ***Castillo Drandak***. Nos dice que busquemos a un amigo suyo quien nos ayudará. Una vez dentro del castillo podemos dejar que nos atrapen los guardias o bien intentar llegar hasta el trono, en cualquier caso nos meterán en el calabozo. Afortunadamente **Argyle**, la persona que teníamos que buscar, logra rescatarnos. Para sacarnos de la celda nos cuenta su plan: nos dice que quedemos en la puerta, y cuando baje King con dos guardias matemos a éstos y encerremos a King en la celda, y le cojamos la *"Castletower key"*. Encontramos a **Demonlord Ther** en una habitación (un sirviente al mando de Warlock Lord). Al matarlo (tiene 1.300 de vida) nos dan un *"Lightning staff"*. Después hablamos con King Jardin, quien nos entrega la *"Jardins Diamond"*. Ya podemos salir por la puerta principal del castillo. Si nos fijamos ya no hay enemigos en toda la isla de Fernando. Antes de ir a Ghost Town pasamos por ***Ada***, allí el líder de la resistencia nos recompensará con 2000 de gold. En la ciudad fantasma (***Ghost Town***) entramos por el poblado, debemos mover el armario para ir por el pasadizo secreto que nos llevará hasta la guarida de los ladrones, y el jefe de los ladrones, **Panamon**, nos entregará



Al llegar a Port Drevlin debemos limpiar totalmente el poblado de monstruos.

la *"Thagirion key"* a cambio de la *"Jardins diamond"*.

Si tenemos la armadura *"Illusion cloak"* (permite ver pasadizos ocultos en los muros) ponérsela a uno de los personajes (al que manejemos) y en las ***Copperstone caves***, justo una pantalla a la izquierda de donde se encuentra en tesoro descubriremos un pazadizo que nos lleva hasta un cofre con la *"Ruby Vase"*.

Volvemos a ***Amok***, a visitar al abuelo de Shril, quien conoce la historia de las siete llaves. Éste nos dice que tomando la llave y concentrándose puede ver donde se encuentra otra de las siete llaves, así nos dice que la segunda llave se encuentra en algún lugar de ***Chelestra***. El abuelo nos entrega el *"Black orb"*, con el que podremos comunicarnos



Al llegar a Aspen nos cogerán prisioneros, pero seremos liberados por nuestros amigos Lorinda, Panamon y Collart.



Los Sewers conducen directamente con el Castillo Drandak.



Por fin llegaremos al altar situado en Tower Sinister...



Tower Sinister se encuentra justo destrás de Aspen.

usando una magia similar al de las llaves, pero antes de partir debemos dejarle la *"Thagirion key"*. Según podemos leer en el manual, el barco para Chelestra zarpa de Port Sava. Vamos a dicho pueblo, pero no hay ningún barco que nos lleve a Chelestra. Allí en una casa un hombre nos comenta algo sobre un lago enorme que se oculta bajo las Copperstone caves... Y en **Port Fargo**, en el muelle (el de la izquierda de todo) nos dicen que no podemos coger ningún barco debido a las fuertes corrientes del océano... ¿Y ahora qué?



En Yrandai Palace no debemos olvidar visitar la gran biblioteca.

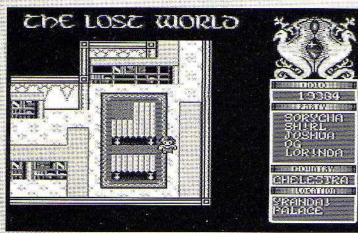
Para ir a Chelestra vamos a ver a **Panamon**, jefe de los ladrones, quien nos dice que tenemos que cruzar el lago subterráneo ***Cryson*** y girar al este a través de lo los ***Underworld rivers***. Iremos al día siguiente, ahora descansaremos... En el viaje (movemos un barquito por un amplio laberinto) nos guiará **Elb Walker** hasta ***Chelestra***.

Chelestra

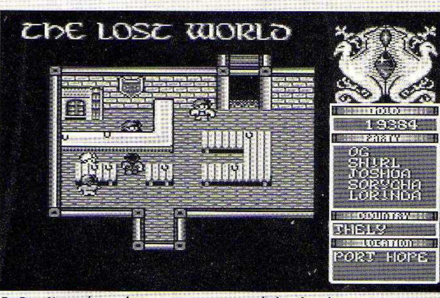
Tendremos que matar a todos los enemigos (son 3 guardias de 500 de nivel) para salvar al pueblo. Un viejo nos dice que un tal **Urdas Rees**, que vive en ***Raltan***, puede saber donde se oculta la llave que buscamos. Llegamos a ***Raltan*** y en una casita hablamos con **Urdas**, quien efectivamente sabe donde se oculta la llave: en la cima de la torre ***Sinister***, oculta en el altar. Para entrar en la torre debemos hacerlo a través del pueblo llamado ***Aspen***. Si vamos a las ***Surunan Caves*** encontraremos varias armas: *"Small bronzeshield"*, *"Copper Armour"*, *"Iron sword"* y *"Mirror shroud"*.

Al llegar a ***Aspen*** nos cogen prisioneros. Al movernos un poco por la celda (parte superior) oimos a alguien. Son **Lorinda**, **Panamon** y **Collart**. Lori le comenta a Joshua que alguien le está buscando, por eso fue en su busca y en su camino se encontró con Panamon que le llevó por los ríos subterráneos y con Collart a su llegada a Chelestra. El hombre ese que le anda buscando, según la descripción que le da Lori, lo conoce a Joshua en los extraños sueños que tiene. Parece ser que los demonios se enteraron de la *"Lillith Key"* por un chivatazo de un niño llamado **Par** que estaba con **Urdas**... Los habitantes del pueblo están todos prisioneros en los antiguos túneles y los demonios vigilan toda la zona, así que no es posible buscar esa entrada a la torre ***Sinister***. Pero **Par** conoce otra forma, hay un pasadizo en unas cuevas que conducen a la torre.

Para salir de la celda lo hacemos por el ***Yrandai Palace***. Vamos a ***Raltan***, entregamos al chico y hablamos nuevamente con **Urdas**. Éste nos dice que en las ***Surunan Caves*** existe una entrada a la torre, pero necesitaremos una llave. La llave la tienen un par de **Bone Crushers**, éstos son monstruos como los que encontramos a menudo por el bosque, son unos gorditos de color rosado, y los que nos interesan se encuentran cerca de las ***Surunan Caves*** (dos pantallas a la derecha). Al matarlos nos entregan la *"Rusty key"*, que usamos para abrir la puerta que hay que las ***Surunan Caves***. Después de pasar por varias puertas y subir las escaleras llegamos a la cima de la torre ***Sinister***. Dentro hay cofres: *"Spirit Shield"*, *" Warp Scroll" (muy importante este objeto, pues nos puede teletransportar a otros lugares ya visitados)*. En una habitación encontramos el altar, donde se supone que debe estar la *"Lillith Key"*. De repente nos llama el abuelo **Danzig** a través del *"Orb"*, nos dice que una especie de magia le impide ver con claridad donde se esconde la llave, y para romper esa magia necesitamos algo como el *"Destruct scroll"*, él tiene uno y debemos ir a cogerlo. Así que rumbo a ***Amok*** a ver al viejo... Si queremos podemos ir a ***Port Fargo***, comprar armas y de camino a ***Amok*** parar en la cabaña del comerciante quien nos dará unas monedas por nuestras viejas armas. Después, una vez tenemos el *"Destruct scroll"* para regresar a ***Chelestra*** podemos hacerlo tomando un barco en ***Port Sava***. Nuevamente en el altar descubrimos un pazadizo en el suelo que nos lleva a un cofre, pero para sorpresa nuestra ya se encuentra abierto; parece ser que los demonios se nos adelantaron y consiguieron antes que nosotros la *"Lillith Key"*... Al salir de la torre lo hacemos por la puerta general que nos lleva al bosque (***Cermor***) y accedemos a ***Aspen*** (por la parte de atrás).



En la biblioteca encontraremos información sobre las 7 llaves.



En Port Hope el posadero nos comenta que el "hombre de negro" preguntó por nosotros y se marchó probablemente a Saldea.

Vamos al ***Yrandai Palace***. Al llegar nos enteramos que los reyes ya acabaron su visita con la gente de ***Callahorn***, algo raro sucede allí... Vamos a la amplia biblioteca del castillo, situada en un octavo piso... Allí leemos los 3 volúmenes de la historia de Ysseria (uno ya lo habíamos leído en casa de Danzig), y otro libro que habla de las 7 llaves. Importante recordar que las 7 llaves tienen un orden: Moloch, Thagirion, Lillith, Adramelek, Thaumiel, Belfegor y Satariel. Al final leen algo sobre Adramelek que les resulta familiar, ya que este nombre aparecía en una inscripción que leyeron en ***Tower Sinister***. Vamos a Aspen y de ahí subimos a la torre. Vamos a la columna donde estaba la inscripción y nuevamente podemos leer: "en memoria del rey Adramelek de Chelestra". Se nos ocurre volver a la biblioteca y buscar el nombre del autor del libro, suponiendo que dicho escritor pueda suministrarnos alguna información. Averiguamos el nombre del autor, **Stephen Dall**, quien solía vivir en ***Ramada***. En Ramada preguntamos a una vieja señora (la primera casa al norte), nos dice que Stephen es un miembro de una cofradía llamada *Aspen Heal Guild*, quizás Stephan ya murió pero la cofradía todavía existe, pero no es fácil de localizar.

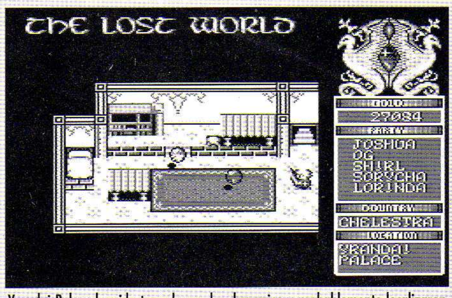
Vamos a ***Raltan*** a ver a **Urdas** (mejor usar un *Warp* para transportarnos). Éste nos dice que vayamos a ***Ramada*** y busquemos a un tipo llamado **Rongo** (nota: este es un fallo, realmente hay que ir a ***Aspen*** y no a ***Ramada***, en el diario aparece sin embargo citado el pueblo correcto). Vamos a ***Aspen***. En un primer momento **Rongo** no quiere contarnos nada, hasta que le decimos que vamos de parte de **Urdas**. Nos lleva a través de un pasadizo secreto hasta el **Doctor Ramzu**, lider del grupo.

Debemos buscar la llave *"Adramelek"* que está en la cripta del difunto rey Adramelek, sita en el *Royal Mausoleum* del ***Yrandai Palace***. Tendremos que convencer al rey Kleitus III de que la necesitamos, así que vamos al castillo. Pero cuando llegamos el rey ya he ha marchado y dejó a su hijo a cargo del reino. Éste nos dice que tiene que consultarlo con su padre y que debemos esperar hasta su regreso.



En Ramada debemos buscar a una vieja señora que nos dirá que Stehen Dall es un miembro de la Aspen Heal Guild.





Yrandai Palace ha sido tomado por los demonios y probablemente localizaron ya la Adramelek Key.

Vamos a **Amok** y **Danzig** nos devuelve la *"Thagirion key"* que nos tenía guardada. Vamos a **Port Hope** y el posadero nos dice que un *'hombre de negro'* preguntó por **Joshua** (el misterioso hombre que aparece en sus sueños). Vamos a **Port Fargo**, y hablamos con el posadero, quien nos comenta que el alcalde



Para acabar antes con los Trolloc podemos usar el Firebolt, aunque no todos los componentes del grupo pueden usarlo.

quiere vernos pero que no volverá al pueblo hasta el día siguiente, así que dormimos y vamos a casa del alcalde (la que está sobre el puente del canal). Nos cuenta que desde hace unos días algunos habitantes de Fargo están desapareciendo misteriosamente, piensan que fueron secuestrados por un **Fade**, una criatura del **Blight**, leímos algo sobre él en la biblioteca... Nos hablan de que busquemos cerca de **Ghost Town** en Spooky Plains... así que vamos para allá. Allí no vemos nada, así que nos metemos en las **Copperstone Caves** y vemos que la puerta está cerrada. Al acercarnos a la puerta escuchamos una voz, es uno de los ladrones que nos abre la puerta; nos dice que **Fade** está en las cuevas, tiene la característica de que paraliza a las personas que miran a sus ojos, excepto a **Joshua** (no tiene efecto sobre él), así que tendremos que combatirlo solo. Es un demonio a caballo de un dragón con 800 de nivel, una buena forma de matarlo es usando la magia *Lightning*. Al matarlo conseguimos rescatar a la gente de Fargo. Joshua cuenta todo lo sucedido a sus compañeros y les dice que Fade le conocía, aunque le llamaba por el nombre de *Bayle Domon*... Para salir de la cueva le pedimos al **Elb Walker** que nos deje salir.



Al derrotar a Lord Dhai'mon conseguiremos la Adramelek key.

Volvemos a **Port Fargo** a ver al alcalde, quien nos recompensa con 3000 gold y en el momento de despedirnos nos comenta que hay problemas en el **Yrandai Palace**. Vamos para allá rápidamente. Al llegar nos llevamos la sorpresa de que ha sido atacado por los demonios (¡localizaron ya la *"Adramelek key"*!). Debemos destruir a las bestias y descubrir primero donde se encuentra el *Mausoleum*. Situándonos a la entrada de la puerta que lleva al trono vamos hacia la derecha, y nos encontraremos con una puerta que nos lleva a unas mazmorras. Tendremos que combatir contra dos *Trolloc* de 1200 de nivel (lo mejor es atacarlos con el *Firebolt*), después llegamos a una celda donde se encuentran todos los habitantes, los guardias, el príncipe,... Decidimos que estarán mucho más seguros si se quedan en la celda que



En la Shrine encontraremos un cofre con la Azure Moonstone.

si los liberamos, y le preguntamos al príncipe dónde se encuentra el *Mausoleum*. Nos dice que bajo el Palacio, en el segundo piso hay una habitación con su trono, detrás del cual se esconde un pasadizo que lleva al citado lugar. El trono es uno que está en una pequeña habitación, se accede a él a través de una escalera que hay en una de las dependencias del Palacio). Llegamos al pasadizo, pero nos esperan dos *Trollocs* ¡que debemos matar a la vez! Una buena forma consiste en usar el *Firebolt*. Pero además aparece **Demonlord Dhai'mon**, quien tiene la *"Adramelek"* en su poder. Es un demonio de 1500 de nivel y una forma de matarlo consiste en usar el *Lightning*, al matarlo además de la llave nos entregan el *"Firebolt staff"*. Poseemos ya 2 de las 7 llaves. El príncipe nos felicita. La próxima llave a buscar es la *"Thaumiel key"* y el príncipe nos dice que se encuentra en la **Royal House** de **Callahorn**. El príncipe nos hace entrega además de los *Royal Papers*, mostrándolos en el pueblo **Hereka** podremos zarpar en el próximo barco para **Callahorn**.



Al llegar a Panarch nadie quiere hablar con nosotros.

Antes, si queremos podemos pasar por **Aspen** y comprar en una de las tiendas *Warps* para transportarnos.

Llegamos a **Panarch (Callahorn)**, allí parece que nadie quiere hablar y las tiendas están cerradas. En el Palacio tampoco podemos entrar hasta que el rey **Xar** tome una decisión. Dormimos en una casa (por segunda vez en nuestro largo recorrido dando vueltas por el poblado) y al despertar nos percatamos de que han desaparecido **Shril** y **Lorinda**. Aparece el príncipe **Saamah**, hijo del rey Xar, quien nos conduce hasta su padre. Nos cuentan que desde hace unas semanas las mujeres jóvenes del pueblo han sido abducidas, a igual que la princesa **Cynthia**. Parece ser que estas abduciones tienen algo que ver con el **Canyon of Death**. Le decimos que nosotros iremos a rescatar a nuestras compañeras y a su princesa, y que necesitamos la *"Thaumiel key"* a lo que acceden y nos la entregan. Además, el príncipe **Saamah** se une a nosotros.

Podemos ir al pueblo de **Illian** y comprar armas (sólo Joshua puede pues tiene nivel 25), en **Tear** también podemos comprar pero las armas no son mucho más potentes de lo que ya tenemos. En **Godan** una persona nos habla de la cofradía de Aspen, vamos a **Aspen** y el **Dr. Ramzu** nos habla de los *Dreadlords*... Volvemos a la casa (es la primera) y esa persona nos vende su balsa por 5000 gold que nos servirá para ir a la **Shrine** (ver situación en el mapa). Vamos a la **Shrine** y tomamos la embarcación, encontraremos unos cofres con: *"Azure Moonstone"* y *"Bronzen Armour"*.

Vamos a **Tear**, entramos en la casa del alcalde (al norte del todo) nos dice que nos permitirá acceder a los elevadores de las minas si le llevamos un amuleto que tiene un comerciante (*Trader*) de **Chelestra**. Con el *Warp* nos transportamos a **Artifact Trader** y nos dará el *"Foxcharm"* a



En el pueblo minero de Tear debemos conseguir que el alcalde nos dé acceso a los elevadores.

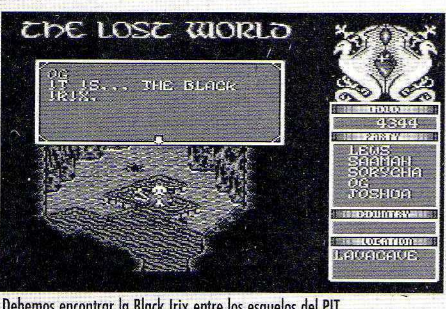
cambio del *"Azure Moonstone"* que acabamos de coger. Usamos un *Escape scroll* y regresamos en un vuelo a **Tear**. El alcalde nos dará acceso a los elevadores, pero no sacamos nada en claro, pues todavía no podemos acceder a una de las puertas donde trabajan unos mineros...



Greeg nos estará esperando en la posada de Illian. Nos dice que debemos buscar la Black Irix para lograr pasar Hall of Druids.

Vamos a **Port Fargo**. En la posada todavía está **Greeg** contando sus aventuras. Al hablar con él (le pedimos que nos cuente una vez más sus aventuras...) parece ser que sabe algo más, pero no dispone de tiempo y nos dice que lo busquemos en la *Wandering Woman* (posada) en **Illian** dentro de unos días.

Ahora debemos ir a **Panarch** y buscar a un hombre en el muelle (cerca de los barcos) que nos dice que la criatura del **Canyon** debe ser destruída. Acto seguido vamos a **Illian**,



Debemos encontrar la Black Irix entre los esquelos del PIT.

descansamos en la posada y al levantarnos volvemos a hablar con el posadero, quien nos dice que **Greeg** nos está esperando en su habitación. Greeg nos dice que sólo **Syrion** puede ayudarnos a pasar el ***Canyon***. Para encontrarlo debemos ir a ***Chelestra***, a ***Hall of Druids***. Para acceder a este lugar, sin desintegrarnos necesitaremos un objeto: el *"Black Irix"*, pero no se sabe donde está...

Desde el puente debemos llamar por Syrion, quien nos ayudará a pasar el Canyon teletransportándonos.

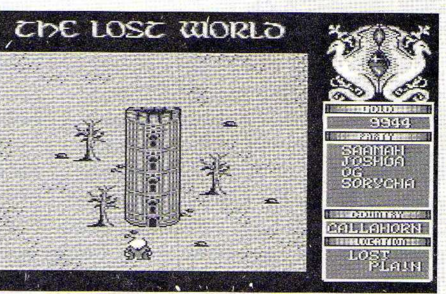
A continuación lo que debemos hacer es dormir otra vez. Durante la noche **Joshua** vuelve a tener otro de sus sueños, en esta ocasión una extraña voz le dice que la princesa **Cynthia** tiene la llave *"Satariel"*, y que debemos cruzar el ***Hall of Druids*** solo, sin nuestros compañeros. La voz de sus sueños también nos dice que encontraremos la *"Black Irix"* en ***Altara***, en casa del viejo **Miller**. A la mañana siguiente contamos todo esto a nuestros compañeros.

En ***Altara***, Miller Stevan nos dice que ya no tiene la Black Irix, se la robaron hace décadas y el ladrón fue encarcelado. Seguramente en el ***Pit of Doom***, en ***Dunfree Prisons (Chelestra)*** todavía esté su esqueleto y con él la *"Black Irix"*. Según Miller, tan sólo una persona sobrevivió al ***Pit of Doom***, y esa persona vive actualmente en una cabaña cerca de ***Altara***. Se llama **Lews Therin** y lo encontraremos cerca de ***Altara***, y se unirá a nosotros para guiarnos.

Usamos un *Warp scroll* para transportarnos a ***Yrandai Palace***, el príncipe ordenará reabrir las mazmorras para nosotros, así que buscamos éstas en el Palacio (ya deberíamos saber donde están, por una puerta donde no hay guardias. Al llegar a la ***Dunfree Prisons*** bajamos al ***Pit***.Estamos en una zona de lava llamada **Lavacave**. Debemos examinar todos los esqueletos hasta dar con la *"Black Irix"*. Aquí las bestias (*Golems*) son invisibles para nosotros, podemos usar el *Firebolt* para combatirlas. En nuestro recorrido podemos conseguir dos *"Stone Club"*. Situándonos en la poza de agua donde empezamos hacemos el siguiente recorrido: dcha, dcha, abajo, dcha, arriba, arriba, izqda, arriba y arriba. ¿Y por dónde salimos ahora? Seguimos más o menos este recorrido: iz, ab, iz, ab, d, ab, iz, ab, d, ab, d, ab, ab, ab, d, ab, d, ab, d, ab. Llegamos a un lago subterráneo, después de sumergernos llegaremos a una zona llamada ***Well of Souls*** en ***Chelestra*** (ver mapa en el manual). Un poco más al norte encontramos el ***Hall of Druids***. Justo antes de entrar recordamos que Greeg nos habló algo acerca de tres peligros, así que vamos a consultarle a la posada. Los tres peligros a los que se refiere son: el *Hall of Sphinxes, Path of Banshees* y *Room of Procks*. Al final se entra en el dominio de *Wind Elemental Syrion*. Para regresar tendremos que usar una magia llamada *Traveling*, porque los Warps no funcionarán, por lo que tendremos que buscar el *"Spell traveling"*.

Vamos a ***Hall of Druids*** y **Joshua** entra solo. Una voz guía a Joshua por el *Hall of Sphinxes*. La misma voz le ayuda a pasar también por *Path of Banshees*. Pero para pasar la *Room of Procks* no podrá ayudarnos, así que debemos tener mucho cuidado. Aquí debemos grabar la situación en disco, y también es aconsejable hacerlo a medida que vayamos pasando los obstáculos. Al final llegamos a una escalera que nos lleva al ***Syrion Domain***. Bajo un silencio total abrimos un cofre y escuchamos una voz, es la **Wind Elemental Syrion**...Nos dice que el *Kliffoth Circle* debe ser destruído, si le ponemos el *"Black Irix"* en el cofre nos ayudará a pasar el gran Canyon. Nos dice que debemos ir al puente roto y desde allí podremos llamarle a gritos para que nos ayude. Al final nos duerme y al despertar nos encontramos en la posada de ***Ilian*** con nuestros compañeros. Aquí recordamos que necesitamos el *"Spell Traveling"* para regresar y pensamos que quizás **Sorilea** 'el mago' pueda ayudarnos, así que vamos a visitarle a su dependencia en el **Palacio de Panarch**. Éste nos dice que podremos conseguirlo en la ***Tower of Ghenjei***, sita en ***The Lost Plain*** al sur de las montañas.





En Lost Plain debemos subir a la Tower of Ghenjei, donde encontraremos el Spell Traveling, herramienta imprescindible que permitirá a Joshua teletransportase.

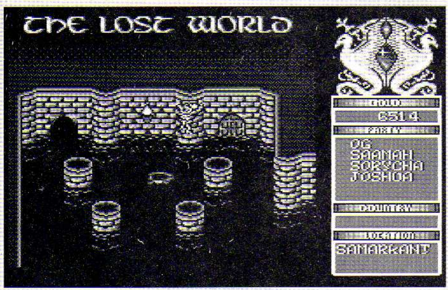
Vamos a **Tear** y ahora los mineros ya nos dejan pasar por una de las puertas. Un minero (pantalla izqda) nos dejará pasar (la entrada queda hacia abajo, aunque no se ve) y llegamos a ***Lost Plain***. Allí encontramos la torre de Ghenjei donde se encuentra el *"Spell traveling"*, aunque sólo **Joshua** puede cogerlo. Cerca de la torre podemos conseguir también el *"Spell restore 4"*.

Ahora ya podemos ir al ***puente roto*** y llamar por **Syrion**. Éste nos transportará a un extraño lugar... Llegamos inconscientes y escuchamos como unas criaturas nos toman prisioneros. Nuevamente nos encontramos encerrados en una celda, sin poder escapar, y como parece que nadie va a venir a rescatarnos esta vez nos ponemos a dar vueltas (en la zona donde no se ven los guardias) y al poco tiempo escuchamos que alguien viene. Son dos criaturas que nos llevan ante su rey **High Froman**. Éste nos cuenta que estamos en ***Culhaven***, y ellos son criaturas llamadas *Geg*. Al contarle lo de las mujeres desaparecidas nos dice que seguramente el culpable sea un demonio llamado **Baalzamon** que vive en ***Samarkant***, un enorme templo escondido tras las rocas. Los *Geg* nos dejan libres así que vamos en busca del tal Baalzamon. Salimos de las cuevas y llegamos al ***Canyon Floor***, hacia la izquierda encontramos rápidamente la entrada al templo de ***Samarkant***.

En el templo hay enemigos de 1000 de nivel. También hay unas zonas en el suelo (círculos) que nos transportan de una habitación a otra. En varios cuartos conseguiremos *"Steel armour"*, *"Cloak of hiding"* y *"Steel sword"*; también debemos recoger unas pócimas llamadas *"Red Vial"* que hay en bastantes habitaciones del templo (no están dentro de cofres, sino que se ven a simple vista). Llegaremos a una puerta, pero para atravesarla nos piden nivel 30, si llegamos con nivel 26 deberemos seguir matando bestias. Sin embargo, podemos regresar y además de hablar con los *Gegs* podemos descansar y comprar armas y objetos.

En Culhaven contaremos con la ayuda de los Gegs que nos facilitarán armas y objetos para lograr batir a Baalzamon.

Un buen truco consiste en matar



Para abrir la puerta debemos tocar primero la antorcha y pasar entre las dos columnas, como se ve en la imagen.



Para abrir esta puerta que conduce a Blood Swamp debemos hablar con una mujer en Luan.

al enemigo que aparecen dos monstruos (*Crypt Stalker* y *Phanton*), cuantas más veces matemos al primero y reaparezca (para ello evitaremos matar a *Phanton*) más puntos y nivel nos darán. Sin embargo, necesitaremos bastantes *antidote* para combatir la magia <P>, en caso necesario pulsaremos también la opción *Wait* cuantas veces sean necesarias.

Una vez alcanzado el nivel 30 vamos a Culhaven a comprar, y al regresar al templo ya no hay enemigos. Al pasar la puerta llegaremos a otras habitaciones, con otro tipo de enemigos. Encontraremos también varias armas útiles: *"Large steel shield"* y *"Spirit sword"* (ésta tiene la característica de batir a los enemigos que se ocultan y hacerlos reaparecer). Llegamos a un cuarto con una especie de 3 fantasmas y cuando nos disponemos a atacarlos una voz femenina nos grita, nos dice que son *Sylphs*, capturadas hace años. Para combatir a **Baalzamon** nos dicen que debemos emplear armas de plata (*silver*). Podemos ir a comprar armas de plata a los Gegs, pero la espada vale 35.000 gold... pero conviene armarnos bien. También matando a algún enemigo podemos conseguir *"Axe of the Moon"*. Llegaremos a una puerta de madera, tras la cual accedemos a un lago oscuro, que podemos recorrer en una pequeña barca. Vemos una serie de cofres pero no los podemos alcanzar pues están en unas habitaciones cerradas.

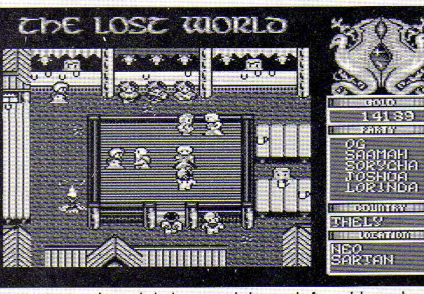
Para abrir las puertas hay truco, que es el siguiente: vamos a la izquierda del todo, hay 2 puertas, una abierta y otra cerrada. Debemos pasar por el medio de las 4 columnas que hay (las 2 superiores) y vemos como una puerta se cierra y la otra se abre, momento que aprovechamos para bordear las columnas y entrar. Pero para que esto funcione hay que tocar antes la antorcha que hay en la pared. Uno de los cofres contiene *"Large steelshield"*, otro *"Small silvershield"*. Después se pueden abrir también las rejas, dando previamente unas vueltas sobre las columnas. Finalmente llegamos a una zona sangrienta en la que se oculta **Baalzamon** (1900 de nivel). Una buena forma de derrotarlo es usar el *Spell Lightining* y evitar curarnos usando el *Antidote*, ya que de hacerlo él renovará su energía. Al matarlo nos darán el *"Holybolt staff"*. Rescatamos a las chicas, pero una de ellas, Shril, está herida. Joshua teletransportará con el *Traveling* a los demás, él se quedará un momento para despedirse de los *Gegs*. Después teletransportamos a Joshua con el *Spell Traveling* al ***Palacio de Panarch***. Shril no continuará con nosotros, descansará en el Palacio. Le preguntamos a **Cynthia** por su medallón, que supuestamente es la *"Saratiel key"* pero nos dice que ya no lo tiene. Debemos ir, pues, a ver a Danzig pues tenemos la *"Thaumiel key"* y él puede guiarnos a encontrar la *"Belfegor key"*. El príncipe se une Nuevamente a nosotros.

Nos transportamos a ***Amok*** a ver a **Danzig**. Nos dice que la *"Belfegor key"* está en ***Arad Doman***, oculta en un monasterio. Volvemos a ***Panarch***, podemos descansar en la posada y en la armería nos regalan una *"Silver word"*, *"Silver armour"* y *"Small silvershield"*. En el pueblo una señora nos avisa de que los *"Red Vial"* son muy peligrosos, que pueden matarnos y que lo mejor será de nos deshagamos de ellos (cosa que de momento no hacemos).

Según nos cuentan, la única forma de llegar a ***Arad Doman*** es tomando una embarcación en ***Illian***.

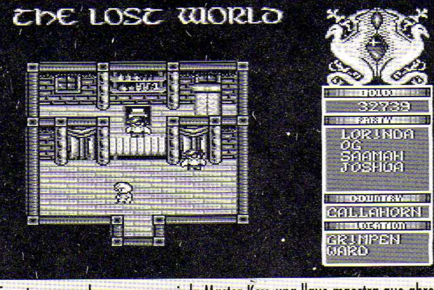
Vamos a ***Asper***, a visitar al **Dr. Ramzu**. Allí nos darán la *"Life Potion"*. Si vamos a ***Tower Sinister*** veremos que ahora está abierta al público (no es necesario ir). Si vamos a ***Seth*** nos dicen que ***Sartan*** ha sido reconstruido y que estamos invitados a ir a una fiesta que se celebrará esa misma noche.

(Nota: aquí nosotros nos encontramos con un problema, y es que no nos dejaban entrar en el poblado, y casi de milagro nos percatamos que era un defecto del disco 4 –sólo nuestro disco que no debía de estar bien copiado–)



En Neo Sartan además de bailar y pasarlo bien en la fiesta debemos buscar a un muchacho llamado Gullyn, quien nos ayudará a conseguir una barca para atravesar el río Eirilin y llegar a Arad Doman.

Entramos en la remodelada ***Neo Sartan***. Vamos a la posada a dormir y pasados unos minutos el posadero nos despierta para que vayamos a la fiesta que ya ha comenzado. Hablamos con la gente y vamos a bailar. Mientras **Joshua** y **Lori** bailan **Og** va a a hablar con **Gullyn** a quien le cuenta que debemos ir a ***Arad Doman***. Nos dice que hay que cruzar el río Eirilin en un bote. Se lo contamos a Joshua y juntos volvemos a hablar con **Gullyn**. Esta vez nos dice que vayamos a ***Illian*** y busquemos a un hombre llamado **Dannyn**. Dejamos la fiesta y vamos a dormir. **Dannyn** está en el embarcadero, nos dice que al día siguiente nos tendrá preparado un bote. Vamos a la posada, dormimos y volvemos al embarcadero.



En esta casa podremos conseguir la Master Key, una llave maestra que abre muchas puertas, algunas de las cuales encierran valiosos tesoros.

Arad Doman

Gracias al bote llegamos a otra zona: ***Shadow Woods***. En unas ruinas podemos coger *"Enchant Heal Curse"*. Llegaremos a un pueblo, ***Grimpen Ward*** donde no parecen ser muy hospitalarios con nosotros... Del ***Shadow Woods*** pasamos a otra zona (al nordeste) llamada ***Tarwin's Gap*** y un paso nos lleva hasta ***Anan'Gore***. Llegamos a otro pueblo, ***Bobyr***. En la posada **Sorycha** reconoce a una chica llamada **Egwene** y se va con ella. En la armería no podremos comprar armas, y mejor es no descansar en la posada, pues los precios son muy altos. En una casa nos hablan de un metal indestructible llamado *Cuendillar*. En la zona conocida como ***Shara*** conseguimos el *"Melt spell"*, y llegaremos al castillo de ***Luan***. El castillo está cerrado, y nos preguntar si hemos estado en ***Bobyr***. Así que volvemos a dicho pueblo. En la primera casa está **Sorycha**, quien nos deja definitivamente (sabiendo esto podemos vender sus armas o cambiarlas con otro personaje). Volvemos a ***Luan***, allí una mujer (está fuera de la casa de las pócimas) nos dice que podemos atravesar fácilmente el puente que nos lleva al Swamp. Ahora la entrada al ***Blood Swamp*** ya está abierta. En ***Blood Swamp*** lo mejor es pasar de los cangrejos gigantes, pues nos matan bastante (usan el <P>). Hacia el norte se encuentra el ***Kir Monastery***, pero la puerta está cerrada, así que decidimos regresar a **Luan**, donde el posadero nos habla del *Shaidar Haran*, las puertas parece que se abren y cierran por minutos... Ahora ya podemos entrar en el monasterio. Encontramos el *"Large silvershield"*, *"Platina armour"* y *"Platina shield"*. El lugar es bastante amplio, como para perderse y parece simétrico, parece que hay habitaciones iguales, salvo una puerta que no se puede abrir.

Vamos a ***Grimpen Ward***, dormimos en la posada y durante la noche tres tipos, unos ladronzuelos, intentan atacarnos. En una casa, próxima a la entrada del pueblo, un viejo hom-

Por fin llegamos hasta la guarida del dragón Baalzamon.

En Luan el posadero nos hablará del malvado Shaidar Haran. Después ya podemos entrar en el Kir Monastery.

Shaidar Hara nos encerrará en una cueva, pero pronto seremos rescatados por el 'hombre de negro', que además viene acompañado de algunos amigos...

bre nos comenta que hay un mercado de pócimas ilegales en el pueblo. Entonces vamos a negociar con dos tipos que hay en una casa. Le ofrecemos un *"Red Vial"* por 1600 gold, se los vendemos todos, consiguiendo una buena suma de dinero. Volvemos a hablar con el viejo y nos comenta lo peligroso que eran esas pócimas. Volvemos a junto de los dos traficantes y ahora nos ofrecen la *"Master Key"* (llave maestra que abre prácticamente todas las puertas) por 8500 gold.

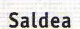
Pensamos que puertas podremos abrir que antes nunca pudimos... Recordemos... Vamos al templo de ***Samarkant***, allí había una puerta azul que no abría... ¡funciona! La llave nos lleva a un lugar donde encontraremos dos objetos: *"Crystal skull"* y *"Flesh Armour"*. Sigamos recordando... Otro sitio era en casa de **Collart**, en ***Underworld Rivers*** (vamos a ***Raltan*** y de ahí a casa de Collart), ahí conseguimos abrir otra puerta que nos lleva a un cofre con el *"Golden Crest"*. Sigamos recordando... en ***Tower of Ghenjei*** hay otra puerta que podemos abrir, con dos cofres: *"Emerald Statue"* y *"Pearl Pendant"*. Si vamos a ***Ramada*** en la primera casa el dependiente conoce la *"Crystal Skull"*, parece ser que hay tres y hay que unirlas... En la isla de ***Fernando*** hay otra puerta en las cavernas (una cueva en Nothside), aquí encontraremos la *"Cloak of Illusion"*. Parece ser que casi ninguno de todos estos objetos extra tienen importancia y se pueden vender.

La Belfegor Key la encontraremos en las cavernas, pero antes debemos batirnos con Demonlord Baruma y su amiguito... Es preferible matar primero a Baruma, el personaje de la derecha.

Volvemos a ***Kir Monastery***, ahora en una de las habitaciones donde antes había uno cofre hay un demonio, uno de los *Kir Monks*. Nos debilitamos y decidimos escapar, pero vienen más... es **Shaidar Haran**. Nos encierran en una cueva. ¿Quién nos rescatará esta vez? La música deja de sonar... Al movernos hacia la izquierda un hombre abre un boquete en la pared, es nuestro amigo **Dave**, y con él viene el **'hombre de negro'** y a continuación entran más amigos, son **Collart** y **Panamon**. Resulta que el **'hombre de negro'** es **Allanon**, el último druida. Nos cuenta que Warlock Lord vive y está reuniendo las *Kliffoth Keys*. La única forma de destruirlo es con la *"Sword of Bremen"*. Nos dice que Shaidar tiene la *"Belfegor key"* en algún lugar de las cavernas de ***Arad Doman***. Debemos conseguirla y después encontrarnos nuevamente con **Allanon** en ***Elmora (Saldea)***. **Panamon** y **Collart** se van, pero **Dave** se une nuevamente a nosotros, así que lo equipamos bien.

Entramos en las cavernas, donde hay bestias (*Stonedemon* de 1600 de nivel) y las puertas o barricadas se encuentran abiertas. Gracias a la *"Master key"* podemos abrir un portalón rojo, encontramos un cofre (hay que ir hacia el este), pero justo en ese momento viene un Demonlord llamado **Baruma**. Podemos usar el *Spell Lightning*, nos ayudará bastante para derrotarlo. En el cofre, tal y como sospechábamos se encuentra la *"Belfegor key"*. Al matarlo desaparecen los enemigos de las cavernas y podemos buscar con más tranquilidad ciertos cofres con *"Mythril sword"* y *"Mythril shield"*.

Vamos a Luan, podemos comprar armas *Mythril* pero no es recomendable... Ahora ya podemos entrar en el castillo, aunque alguien del pueblo siga diciéndonos que sigue cerrado... Hablamos con el rey **Aethan** quien nos tiene preparado un barco para ir a ***Saldea***.



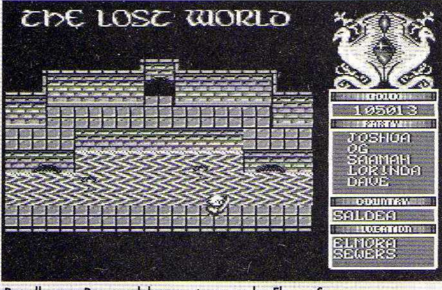
Saldea

Llegamos al puerto de ***Elmora***. Debemos buscar a **Allanon**. En este pueblo, curiosamente hay 2 posadas, debemos ir a la mejor y hablar con el posadero de **Gwin Rose**. Aquí podemos descansar gratis. Al salir, a unos metros hay un guardia con quien debemos hablar. En la armería podemos comprar armas fabricadas con aquel material indestructible llamado *Cuendillar*... El problema es que piden 125.000 gold por la espada, 90.000 por la armadura y 52.500 por el escudo... Demasiado caro pero hay que hacerse con estas armas. Hay varias tiendas donde compran armas usadas, pero en unas pagan mejor que en otras. Hablamos con otro guardia en el muelle. Vamos a la otra posada y hablamos con el posadero, quien nos dice que creen que el pueblo será atacado por *Rock Trolls* comandados por *Dread Lords*... Volvemos a la otra posada, donde descansamos gratis y por la noche aparece **Allanon**. Nos dice que debemos darnos prisa, están preparando un ataque contra el pueblo. Debemos conseguir rápidamente la *"Sword of Bremen"* de ***Paranor***. Le seguimos por una escalera a la salida de nuestro cuarto, por la que accedemos a los alcantarillados de ***Elmora***. Encontraremos un cofre con *"Cuendillar Armour"*. A la salida está **Allanon** esperándonos. En la **caverna** encontraremos más armas *"Cuendillar shield"* y *"Cuendillar sword"*. Por fin, llegamos a ***Paranor***. Mientras corremos por los pasillos del castillo nos pillan los *Trolls*; en ese momento **Allanon** nos grita que corramos y alcancemos la espada de Bremen situada en una torre al oeste, mientras él se queda a luchar contra los enemigos. Cuando **Joshua** coge la espada en sus manos algo raro sucede y en un momento **Joshua** conoce toda la verdad sobre sí mismo. Con la *"Sword of Bremen"* en su poder (solo **Joshua** puede usarla) corren a ayudar a **Allanon**, pero llegan demasiado tarde, **Allanon** está mal herido y muere, pero antes le comenta que la espada tiene el poder de 'revelar la verdad', también le dice que **Warlock** se esconde en ***Northland***, en un lugar llamado ***Skull Kingdom***, y le pide una promesa: que cuando **Warlock** muera **Joshua** vaya al estanque que hay en **Paranor** con las 7 llaves a medianoche en luna llena...

Salimos de ***Paranor***, pasamos ***Jannison Pass*** y llegamos a una zona lla-

En Paranor seremos sorprendidos por multitud de Trolls. Allanon se enfrentará a ellos mientras nosotros vamos a buscar la Sword of Bremen.

Momento en el que Joshua coge la Sword of Bremen, también llamada 'espada de la verdad', con la que Joshua conocerá su pasado.



Para llegar a Paranor debemos atravesar los Elmora Sewers.



Entrada a la catacumbas del Skull Kingdom. Dentro nos espera un amplio laberinto que nos llevará hasta Warlok Lord.



En las catacumbas tendremos que luchar contra tres Druid Statues, aunque la tercera nos lo pondrá mucho más difícil.

mada ***Desolate Waste***. Llegamos a un par de torres gemelas, en las que de momento no podemos entrar (si no es tu caso consulta un poco más adelante). Hay que ir hacia el sur. No sabemos cómo, pero misteriosamente nos encontramos al otro lado de las torres... En una caverna encontramos un *"Spell Holybolt"*. Una buena forma de matar a los enemigos es atacarles con el *Venom*, da muy buen resultado pues acaban muriendo solos. Llegamos a las ***Catacombs*** de ***Skull Kingdom*** y nos topamos con una *Druid Statue*, los ojos se le encienden y ¡a luchar! Para matarlo lo mejor es usar el *Holybolt*. La estatua desaparecerá y en su lugar aparece una escalera. Hay que ir hacia el norte, al oeste nos encontraremos con otra estatua, al derrotarla aparecerá otra escalera. Tomamos la cueva de la izquierda y vamos hacia el oeste. Bajando después hacia la derecha se llega a un hueco que parece que no se puede pasar, pero sí se puede. Llegaremos a otra estatua ¿otra? Pero ésta resulta mucho más difícil y además es inmune al *Holybolt*. ¡Parece imposible derrotarlo!

Si volvemos a ***Elmora*** veremos que la gente se ha encerrado en sus casas, sin embargo podemos comprar armas y objetos, y también reponer fuerzas en la posada. En la posada tomamos el pasadizo y vamos a ***Paranor*** y de ahí salimos a ***Jannison Pass*** que nos lleva hasta la zona desierta. Pero sin embargo ahora podemos entrar en aquellas dos torres, llamadas ***Guardian Tower***. Entramos en una y empujamos una palanca (*Lever*), vamos a la otra torre y hacemos lo mismo con otra palanca. Se abre una puerta y empujamos otra palanca, volvemos a la otra torre y también podemos entrar en otro cuarto, pero en éste ya no hay ninguna palanca. Al salir nos damos cuenta de que entre las dos torres se ha abierto un camino, que nos conduce exactamente al lugar donde ya habíamos estado antes. Lo que sigue siendo un misterio es cómo aparecimos la primera vez en esta zona sin haber pasado la prueba de las torres...



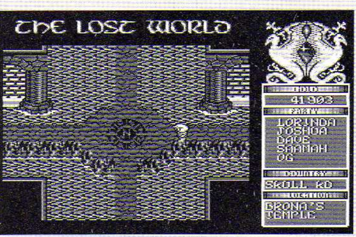
En el templo de Brona debemos localizar varias bolas de cristal y destruirlas.



Al oeste del templo llegaremos a esta zona, donde debemos activar varios botones situados en las columnas.



¡Cuidado aquí! No debemos usar el transportador del suelo.



Una letra en el suelo nos señalará el siguiente paso a tomar.





Una vez conseguimos destruir a la estatua aparece, como no, otra escalera, pero ésta nos lleva al ***Brona's Temple***. Lo primero que hacemos es activar unos interruptores que hay en la pared para despejar el camino de clavos. También tenemos que matar a un par de bestias que nos saldrán al camino para abrir una puerta. Con otro interruptor abrimos una puerta a la izquierda. Después llegamos a una habitación con 3 interruptores, debemos activar todos excepto el del medio. Conviene decir que no podemos pisar un transportador que hay en el suelo de una de las habitaciones (está al este) ya que nos llevará a una caverna de la zona desolada...

En **Brona**, en unas cavernas encontraremos un cofre con el *"Illusion Cloak"* (armadura), con esta armadura puesta podremos ver una puerta secreta que hay en una habitación muy grande con un gran pasillo. Llegamos a una gran bola azul que está colocada en un pedestal, al tocarla la destruimos. Ahora vamos a otra parte del templo donde hay 4 caminos 'mágicos', donde parece que nunca avanzamos. La única forma de pasarlos es mediante una combinación, muy fácil además. Primero vamos a la izquierda y vemos como cambia la figura del transportador. Es una letra que nos indica la dirección que debemos tomar, los pasos a seguir son: oeste, norte, oeste, norte, este, este, norte, norte, oeste, sur, oeste y norte. Llegamos a otro cuarto que esconde otra bola azul. Todavía vemos como hay tres grandes portalones que no podemos abrir. Vamos al que se encuentra al oeste, es una zona amplia con varios pilares. Tocamos justo el de la parte superior, el que se encuentra frente al puente que conduce a la entrada. Al tocarlo aparece un pequeño botón y un nombre: *Moloch*. Pulsamos el botón. Si nos fijamos hay 6 columnas, que hay que activar siguiendo un cierto orden, pero éste orden ya lo sabemos pues estaba escrito en los libros: *Moloch, Thagirion, Lillith, Adramelek, Thaumiel* y *Belfegor*. Conseguimos que se abra la puerta y aparece otra bola azul que también destruimos. En el portalón del medio hay una bestia de fuego, para combatirla podemos usar el *Holybolt*, y destruimos otra bola azul... En otra puerta escuchamos una fuerte voz... Llegamos, por fin, hasta **Warlok Lord** (5000 de nivel). Sólo **Joshua** puede destruirlo con su *"Sword of Bremen"*, puede resultar imposible matarlo. Tenemos que intentar aguantar el máximo tiempo posible, y veremos como de repente **Joshua** saca su espada y consigue matarlo...



Por fin llegarmos a enfrentarnos con Warlok Lord.

El final

Tras una serie de animaciones y mucho texto veremos el final del juego, a continuación el reparto de los personajes y finalmente los créditos. THE END.

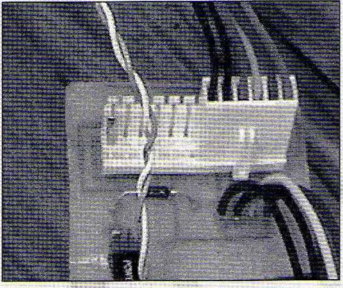


hazlo tú mismo

¿Te atreves a hacerlo?

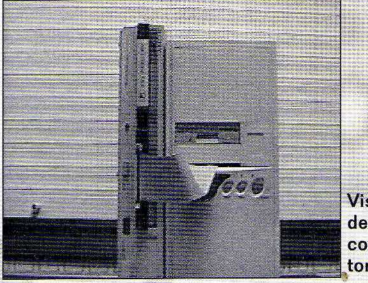
Introducción

Últimamente somos muchos los usuarios de MSX que utilizamos un disco duro junto con nuestra querida máquina. Posiblemente la mayoría tengáis el disco duro colocado en una minitorre de PC (como es mi caso), y cuando queréis utilizar el MSX primero encendéis la minitorre y posteriormente el MSX. A lo mejor, alguna vez se os ha ocurrido pensar que estaría bien que con sólo encender la minitorre se pusiera a funcionar todo.


Vista de la placa con los componentes y conectada a los cables de la minitorre.

La forma más sencilla (y barata) de realizar esto es utilizar el enchufe que tiene la minitorre para conectar el monitor de PC. Tan sólo tendremos que hacer un cable, que nos adapte el enchufe del MSX al que utilizan los monitores de PC; y si no queremos hacer el adaptador (ya sea por vagancia o por no ver bricomanía los sábados) supongo yo que esto ya lo habrá inventado alguien y podrá comprarse a un módico precio (esta es la opción recomendada).

Pero, por supuesto, existe una forma más complicada de obtener los mismos resultados,


Vista frontal de mi MSX con la minitorre.

y ésta es en la que me voy a centrar. Dentro de la minitorre hay un buen amasijo de cables que salen de la fuente de alimentación los cuales se pueden manipular de una forma muy cómoda. En estos cables nos podemos encontrar las siguientes tensiones: +12V, -12V, +5V, -5V y GND.

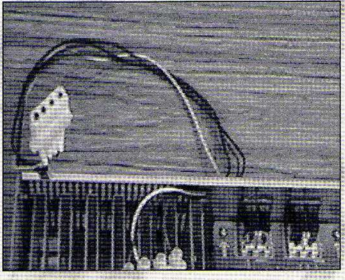
El MSX para funcionar utiliza estas tensiones: +12V, -12V, +5V y GND. Visto esto es inmediato pensar que se podría utilizar la fuente de alimentación de la minitorre para alimentar también al MSX, y por lo tanto no utilizaríamos la fuente que trae el MSX.

La ventaja de esto es que en vez de utilizar dos fuentes de alimentación se utiliza una sola y como las fuentes tienen pérdidas y consumen energía pues algo de energía se ahorra (no mucho, pero quizás lo suficiente para poder comprar una pegata de Greenpeace y ponerla en la minitorre, este sería el primer paso hacia un MSX ecológico)

Bueno, hasta aquí la teoría. Ahora os voy a contar como llevé esto a la práctica en mi F-700. En primer lugar voy listar los componentes que yo he utilizado:

- Circuito impreso (cuyo esquema lo tenéis en la figura).
- 1 conector de alimentación de placa base de PC.
- 1 conector macho de 4 cables.
- 1 conector hembra de 4 cables.
- 4 fichas (de las que usan los electricistas para hacer empalmes).
- 4 cables (rojo, amarillo, azul y negro) de unos 50 cm.
- 1 resistencia de aproximadamente 500 ohmios.
- 1 tira de 3 pines.

El componente más difícil de encontrar (según mi experiencia) es el conector de alimentación de la placa base de PC, de hecho yo no conseguí encontrarlo a vender en ninguna tienda, pero claro este pequeño contratiempo no me impidió seguir adelante, al final conseguí una placa base de PC averiada y le desoldé el conector de alimentación.


Vista del cable saliendo del F700.

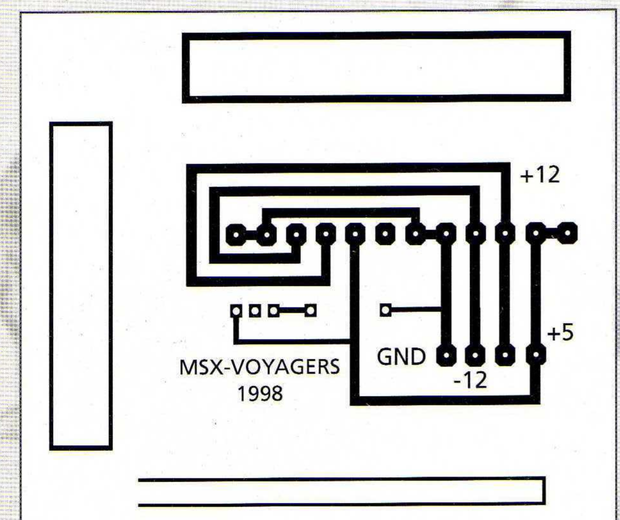
El circuito impreso no es imprescindible para hacer el montaje, pero sí que es útil para que todo quede mejor colocado, y además en él se conecta el led de encendido de la minitorre, de esta forma al encender la minitorre también se enciende el led de "power on".

Para los conectores hembra y macho he utilizado un cable "expansor" que venden las tiendas de informática y que sirve para ampliar el número de conectores que hay dentro de la minitorre para alimentar a todos los periféricos (discos duros, CD-ROMs...) que tengamos conectados en ella.

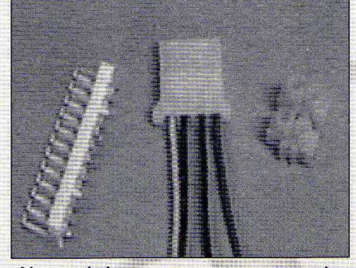
El resto de componentes son fáciles de encontrar.

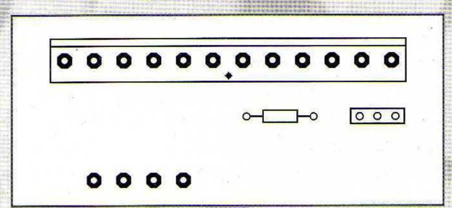
Empecemos a trabajar

En primer lugar vamos a sacar del cable "expansor" los dos conectores que vamos a utilizar. Para obtener el conector macho cortamos los cables a la altura misma del conector, una vez hecho esto extraemos las 4 conexiones metálicas en forma de punta de la cubierta de plástico. Para obtener el conector hembra cortaremos los cables a unos 10 cm aproximadamente del



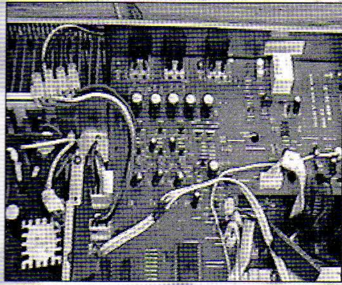
Circuito impreso y esquema de los conectores.


Alguno de los componentes necesarios para hacer las conexiones.



conector y seguidamente pelamos el extremo de estos cables.

A continuación podemos soldar el conector de alimentación, la resistencia y la tira de 3 pines en el circuito impreso. Seguidamente tomamos los 4 cables de colores y los soldamos también al circuito impreso: el rojo a +5 V, el azul a -12V, el amarillo a +12 V y el negro a GND. Estos cables los cortamos a la longitud que necesitemos y en su extremo libre soldamos las conexiones metálicas del conector macho.



Vista de la conexión realizada en el interior del F700.

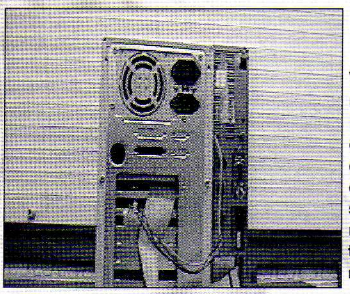
Pasemos ahora a abrir el F-700, esto es quitarle la parte superior, seguidamente desconectamos los cables que van de la fuente de alimentación a la placa de vídeo. Lo ideal sería conseguir en una tienda de electrónica un conector igual al que están unidos los cables en su extremo, pero yo no he conseguido encontrarlo. Por lo tanto tendremos que desoldar el otro extremo de los cables de la placa de la fuente de alimentación, para lo cual tendremos que sacar la cubierta inferior del F-700. Ahora conectamos al extremo desoldado de cada uno de estos cables una de las fichas de electricista (de esta forma, en un futuro, podremos volver a soldar estos cables a la fuente de alimentación del MSX).

Tomamos el conector hembra y pasamos los cables por alguno de los huecos que hay entre las rejillas de ventilación de la parte trasera del F-700, el extremo de estos cables lo conectamos al extremo libre de las fichas teniendo la precaución de que los colores de los cables coincidan (como en el conector hembra hay dos cables de color negro a uno de ellos le podemos poner una etiqueta que indique que se corresponde con el cable azul).

Colocamos de nuevo las conexiones metálicas del conector macho (que ahora ya tienen los cables soldados) en su cubierta fijándose en que cuando se conecte con el hembra los colores de los cables tienen que corresponderse.

Las comprobaciones

Ya está todo el trabajo realizado, pasemos ahora a realizar las comprobaciones de que todo funciona bien. De la fuente de la minitorre salen dos conectores de 6 pines que son los que se utilizan para alimentar a las placas base de PC, nosotros solo vamos a utilizar uno de esos dos, en concreto el que tiene todas las tensiones, el otro solo tiene las de +5 y -5 V. Conectamos el conector que nos interesa de la minitorre a la placa de circuito impreso. (En el conector del circuito impreso quedan por tanto 6 pines libres y estos van a tener la misma tensión que los otros 6 en los que se conecta la alimentación de la minitorre, esto es para que se pueda alimentar al mismo tiempo a un expansor de slots).



Vista posterior del F700, donde se puede observar el cable que sale del mismo hasta la minitorre.

Ahora encendemos la minitorre y comprobamos con un polímetro que la tensión en los terminales del conector macho es la correcta, si hay algún problema comprobar que las soldaduras están bien realizadas. Si todo va bien podemos conectar el conector hembra con el macho y el cable del led de encendido de la minitorre a la placa, volvemos a encender la torre, el led debería iluminarse (si no se ilumina conectar al revés el cable del led) y comprobar con un polímetro que las tensiones que hay en el conector que se tiene que colocar en la placa de vídeo del F-700 son las correctas.

Si ha salido todo bien, enchufar el conector a la placa de vídeo y encender la minitorre, el ordenador debería funcionar normalmente. Una vez comprobado que todo funciona correctamente podemos pasar a poner las tapas del ordenador y a respirar aliviados por no habernos cargado nada.

Notas:

- Tanto el MSX como la minitorre han de estar desenchufados mientras realicemos el montaje.
- No me hago responsable en el caso de que se produzca algún daño en el ordenador como consecuencia de realizar este montaje.

Bueno, esto es más o menos como yo lo he montado. Pero no tenéis porque hacerlo exactamente de esta forma (además no todos tendréis un F-700), que cada uno lo haga como más le guste.

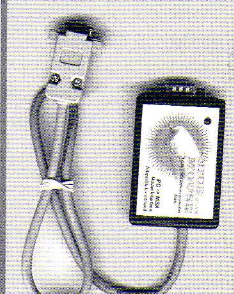
Espero haberme explicado bien, y por favor enviarme mensajes de agradecimiento, o saludos por el artículo para así aumentar mi autoestima.

■ **Antonio Fernández Otero**
anfeot@hotmail.com
[Imágenes digitalizadas con el Sony HBI-V1]

INTERFACE
NICE MOUSE
Made in Italy by I.C.M and Miri Software

Nice Mouse is a little interface that it must to be connected at one of the joystick port and it permit at the users to using the PC mouse on own MSX computer.

Miri Software MSX
Via Indipendenza, 44
40018 S. Pietro in Casale (BO)
ITALY • Tel./fax 051 817157
e-mail: **miri@acronet.it**
http://www.dragonfire.net/~Frengo/MSX.HTM



The kit for the Nice Mouse interface is composed of:
- 1 interface (size 5x7x2 cm) with connection cable
- 1 test program of Miri Software on disk of 720Kb

(Adaptable for infrared)

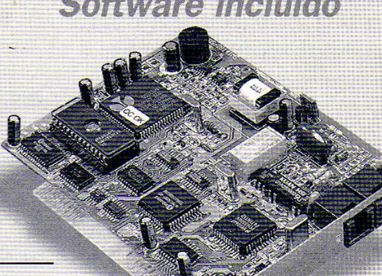
Price: **90.000** lire (aprox. 7.700 ptas)

ACCNET
ENTRA EN EL MUNDO DE LAS COMUNICACIONES

Con el interface ACCNET ya no necesitas del costoso RS232C para conectar un módem a tu MSX

Interface **9.450** ptas.
Software incluido

Junto con el cartucho se entrega el software de comunicaciones necesario (COMS6.5 –última versión– y el lector de correo *off-line* QWK ó BlueWave) para conectarse a una BBS o servidor Internet desde el primer momento.
Opcionalmente, también se puede adquirir un módem interno PC a precio de coste.



Tarjeta MODEM/FAX interna (33k6 bps) opcional

Los pedidos pueden hacerse a la **A.A.M.**
José María Alonso ☎ (989) 78 10 70 *e-mail:* jalonso@ibm.net
Si lo prefieres también puedes realizar el pedido al Club Hnostar

ISTO É JAÚ

Localización: Centro Oeste del Estado

Área: 718 Km²

Población: 105.000 hab. (1996)

Clima: Tropical monzónico con invierno seco. Las temperaturas oscilan entre 18 y 36°C.

Economía: 2.281 establecimientos comerciales, 736 establecimientos industriales.

Además del sector agro-industrial, la actividad industrial de Jaú está presente en las ramas: textil, calzado femenino, mecánica, fabricación de bebidas, óleos vegetales, embalajes, cerámicas, industria de precisión,... Jaú es conocida como la Capital del Calzado Femenino, con 128 fábricas. Jaú, localidad fundada en 1853, debe su nombre a un pez llamado Jaú.

Foto aérea: Grossi (Brasil)
"Isto é Jaú", publicación de utilidad pública del Municipio de Jaú

Texto y fotografías:
Werner A. Roder Kai

Historia del encuentro

Quien ya participó en un encuentro de usuarios sabe lo interesante y divertido que resulta. Por eso siempre hemos tenido ganas de organizar un encuentro aquí, en el interior del estado. ***Paulo Barbara*** y ***José Rafanelli*** fueron los primeros en estudiar el asunto seriamente. Inicialmente el encuentro sería organizado en la ciudad de Franca, donde la familia de Paulo posee un salón que podría ser utilizado. Enseguida ***José Braga Jr.***, un usuario de MSX que ocupa el cargo de Secretario de Medio Ambiente en la ciudad de Jaú ofreció la posibilidad de usar la casa donde funciona el Departamento de Medio Ambiente como local para el encuentro. Como Jaú posee un grupo mayor de usuarios y una mejor situación geográfica (encontrándose exactamente en el centro del estado) todos vieron mejor realizar el encuentro en Jaú.

Desde el principio se había planeado que el encuentro se realizaría un fin de semana con dos días de duración. Para que un mayor número de personas pudiese asistir se anunció el encuentro en Internet a través de una lista de correo MSX (msxbr-l). Los usuarios interesados comentaron aquellas fechas en las que podían viajar y así se llegó a una fecha conveniente para todos, que sería los días 23 y 24 de mayo, en el Departamento de Medio Ambiente de Jaú.

Los preparativos

El encuentro fue ampliamente anunciado en Internet a través de la msxbr-l, así como por carta y teléfono a aquellos usuarios que no tienen acceso a la red o no participan en la lista. Emisoras de TV y periódicos también fueron notificados a través de email. Se elaboró un programa oficial del encuentro, que desgraciadamente no pudo ser distribuido a tiempo por Internet, y un conjunto de hojas con la historia del MSX, sus características y su actual situación en el mundo que fue distribuido a emisoras de TV y periódicos de la ciudad de Bauru.

José Rafanelli hizo un acuerdo con un hotel de Jaú, consiguiendo un descuento en el precio para los participantes del encuentro. ***Rogério Bello dos Santos***, de COBRA Software, donó media docena de revistas MSX VIPER y disquetes para ser sorteados como obsequio al final del encuentro. Para el buen éxito del encuentro fue fundamental la previa confirmación de dos personalidades: ***Ademir Carchano*** y ***Marco Heidtmann*** del club MBT.

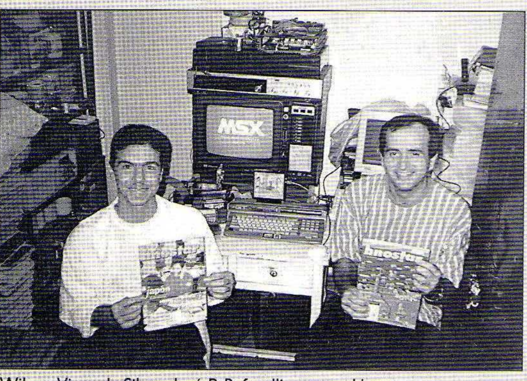


Los hermanos Weber Estevan y Werner Augusto Roder Kai.

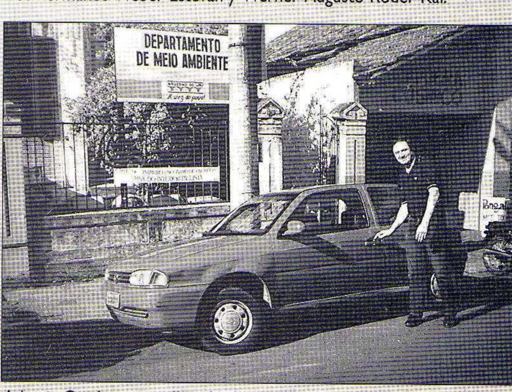
El encuentro: primer día

Algunos usuarios llegaron a Jaú la noche anterior al encuentro y se hospedaron en el hotel. Mi hermano vino para Bauru en la noche del viernes, y al sábado siguiente por la mañana José y ***Wilson*** nos recogieron en su coche. Llegamos al local del encuentro poco antes de las nueve y empezamos a colocar los carteles y a montar los ordenadores. El personal empezó a llegar poco a poco.

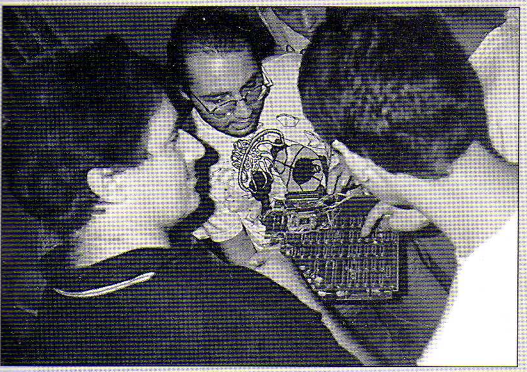
Fuera del edificio colocamos una señal con el logo de MSX y una pancarta anunciando el encuentro. El local lo decoramos con mapas de juegos, impresiones a color y blanco y negro hechas con el MSX, y copias de algunos artículos publicados en la revista Hnostar, como reportajes de en-

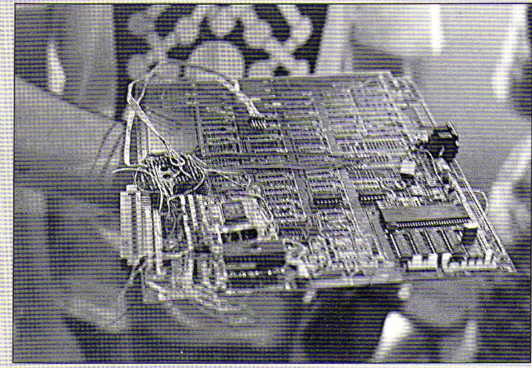


Wilson Viana da Silva y José P. Rafanelli con una Hnostar en sus manos.



Ademir Carchano a su llegada al encuentro.


Examinando la placa 2+ Z380 de Ademir Carchano.


Aunque la foto salió desenfocada, puede verse la placa con el Z380.

cuentros anteriores y comentarios de los nuevos desarrollos más interesantes (MegaSCSI, ATA-IDE, ACCNET,...)

Después de preparar el local fuimos al hotel a dejar nuestro equipaje y almorzamos en un bar próximo al local donde el bocata era grande y el precio pequeño. El encuentro comenzó realmente después del almuerzo. Para el deleite de los participantes, había un MSX turbo R con MSX-Audio acompañado de un monitor CGA en color. Este ordenador fue usado básicamente para la ejecución de demos y juegos específicos para él. Había también dos ordenadores Expert con la nueva placa de Ademir (2+ 7Mhz), y así los interesados pudieron conocer de cerca las características de la nueva placa y comprobar sus cualidades.

Alexandre Beltrán y José P. Rafanelli probando el Music Module.

La mesa de MSX Brazilian Team fue un espectáculo a parte, con disquetes y CDs originales importados y los nuevos periféricos como ACCNET, interface scanner o MegaSCSI. Pero solamente el MegaSCSI con unidad Zip fue conectado al turbo R de Jose para una demostración. Había también muchas revistas, como la Hnostar o la ICM Magazine, y también su MSX World Magazine nº2. Este grupo llevó también dos ordenadores MSX importados, un TOSHIBA HX-22 y un PHILIPS 8020, que no pudieron ser conectados por funcionar solamente a 220v.

Al evento asistieron dos periodistas, uno del periódico ***"DIARIO DO JAHU"*** y otro de ***"FOLHA DE S.PAULO"***, que sacaron varias fotos y aclararon todas sus dudas sobre el MSX. Había también un IBM-PC AT386 para probar algunos emuladores y para ver el contenido de los CDs. Otros se divertían con los juegos. El Pentaro Odissey estuvo constantemente ejecutándose. Mi hermano mostró a todos el final del Salamander, con SCC.

Ademir Carchano llegó poco después de las tres de la tarde, cuando todos ya estaban comenzando a preocuparse por su ausencia. Pero para compensar el atraso fue luego mostrando lo que fue el tema principal de las conversaciones durante todo el fin de semana, y que seguramente seguirá siendo tema de conversación en los próximos encuentros: Una placa de MSX2+ con el Z380 y casi todo el circuito del MSX integrado en un único chip (GAL), menos el VDP y las memorias.


Momento de la comida en una churrasquería de rodicio.

Esto permitirá crear MSX más pequeños, más rápidos y más baratos, quien sabe... hasta posibilitando el sueño de un futuro MSX... Ademir no pudo mostrar la placa funcionando, pero desveló que ya la probó sin problemas usando el reloj del propio cristal del VDP (21 Mhz). Según él, el próximo paso será integrar el VDP y usar un Z380 más rápido.

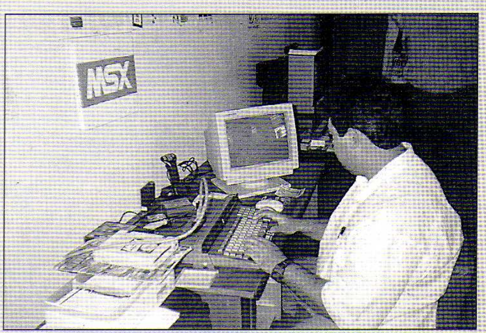
Aprovechamos el entusiasmo para presentar algo en lo que llevábamos trabajando hacía algún tiempo, una versión del juego Tron para hasta 14 ordenadores conectados en red a través del puerto del joystick, con el cable utilizado para F-16 y F1 Spirit 3D. Como sólo había dos cables, sólo se conectaron dos ordenadores. Pero fue un éxito. Con este desarrollo, los futuros juegos de MSX podrán presentar opciones para juego simultáneo en red, lo que hará que los encuentros se vuelvan mucho más divertidos.

Al final de la tarde la mayor parte del personal se sentó a escuchar a Ademir, quien contó toda la historia del MSX en Brasil, con muchos detalles curiosos que eran desconocidos por la gran mayoría de nosotros. El día terminó con el sorteo de disquetes y revistas enviados por Rogério Bello de Cobra Software. Para el sorteo se hizo un simple programa en Basic en uno de los MSX que allí había. Fuimos todos a comer otro bocata y nos despedimos de Dal Poz y del RicBit y de su hermano, que tuvieron que regresar para São Paulo. Después regresamos al hotel para mudarnos de ropa.

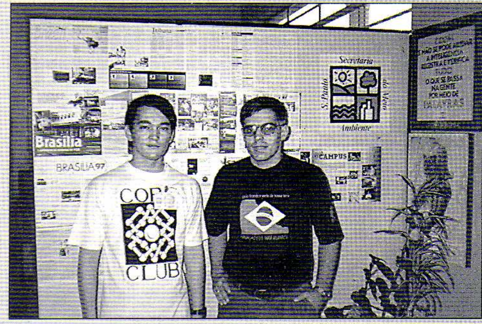


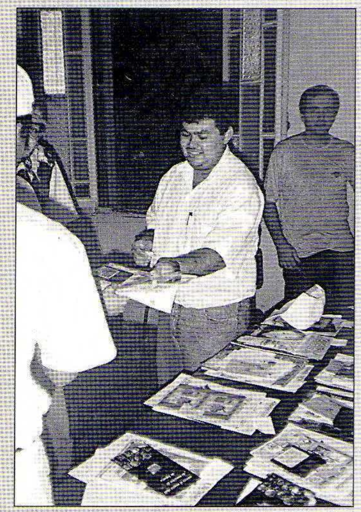
Sábado Noche en Jaú

Al anochecer decidimos salir todos juntos a conocer mejor la ciudad, y claro... continuamos hablando de MSX... Tal y como sucede en la mayoría de las ciudades del interior paulista, las personas se aglomeran en las plazas, rutando los bares, restaurantes y heladerías de los alrededores. Para descubrir el local de mayor movimiento seguimos los coches que pasaban, casi todos en la misma dirección. Afortunadamente ese lugar estaba próximo, a pocas manzanas del hotel. La plaza estaba a tope de gente y no había lugares vacíos. Permanecimos en pié por allí durante algún tiempo, esperando que alguien dejase alguna mesa libre para nosotros. De repente comenzamos a oir gritos y vimos a la gente corriendo de un lado a otro. ¡Había comenzado una pelea entre dos mujeres!, que apenas duró unos instantes y posteriormente todo volvió a la normalidad. Esto también sucede en mi ciudad de vez en cuando...


Marco A. Heidtmann usando el TR con MegaSCSI y unidad Zip.

Después de esperar poco más de una hora, decidimos buscar otro lugar con menos movimiento y salimos caminando hacia el centro, en dirección al hotel. En una esquina había un pequeño bar con algunas mesas vacías, que decidimos ocupar para tomar unas cervezas y coca-cola. Al poco tiempo nos dimos cuenta que ese bar era más bonito que los otros y frecuentado por personas un poco mayores y de clase social más alta. Estuvimos hasta las tres de la madrugada, pagamos la cuenta y regresamos al hotel.


Werner y José Braga Jr. delante del panel de artículos publicados en nuestra revista sobre el MSX en Brasil.



Marco André iniciando el sorteo de artículos entre los presentes.

El encuentro: segundo día

Quedáramos a las nueve de la mañana para tomar café. Después de pagar la cuenta nos dirigimos al Departamento con nuestros equipos. Algunos durmieron hasta más tarde y fueron llegando posteriormente al centro. Para nuestra sorpresa pronto llegó de São Paulo el organizador del último encuentro, Alexandre Beltran. Entonces conectamos un retroproyector en una de las salas vacías, Adrianado Cunha dirigió, bajo el título "Unix e MSX" un forum de discusión que duró casi dos horas, y en el que se discutieron las posibilidades de creación de un nuevo sistema operativo pensando ya en aprovechar las características de la nueva placa de Ademir. Ya pasaba bastante de la hora del almuerzo y todos ya empezaban a sentir hambre nuevamente. Para experimentar algo diferente fuimos a comer a una churrasquería rodicio. ¡Este si que fue un gran banquete! Salimos todos satisfechos y con la panza bien llena... Como el encuentro ya estaba casi en su final, la gente empezó a comprar los productos ofertados por MBT.



Adriano Carmargo sorteando el próximo regalo.

Pentaro Odissey se agotó rápidamente y se vendieron varios números de la segunda edición de la MSX World Magazine.

El Toshiba HX-22 fue donado por Miri Soft para ser sorteado al final del encuentro, pero los participantes decidieron que debería ser donado al Departamento de Medio-ambiente.

El modelo Philips fue adquirido por José Rafanelli. Finalmente el club MBT realizó el tradicional sorteo entre los catorce participantes restantes.

Dejamos el local y regresamos al mismo bar de la noche anterior, donde tomamos una última cocacola y nos despedimos de nuestros amigos.

Raúl Tabajara Vidigal Leitão Neto, Wagner Oliveira (reportero de "Folha de S. Paulo"), José Braga Jr., Ricardo Bittencourt Vidigal Leitão y Luciano Sturaro.



Como puede apreciarse, la mesa de MBT fue sin duda la más completa.

Agradecimientos

A Marco Heidtmann, que viajó desde tan lejos (Belem-PA) para asistir al encuentro. A José Braga Jr. quien ofreció el local del Departamento de Medio Ambiente donde se celebró el encuentro. A Miri Software, que donó su ordenador y que al final fue entregado al Departamento. A Adriano Cunha, quien preparó y presentó un espléndido debate sobre Unix y MSX. A Rogério Bello dos Santos, que envió disquetes y revistas para ser sorteados como regalos. A Ademir Carchano, que ha sido el responsable de la continuidad del sistema en Brasil y promete continuar invirtiendo en el MSX. A todos los participantes, que colaboraron asistiendo al encuentro. A los diarios "O DIARIO DO JAHU" y "FOLHA DE S. PAULO", que enviaron a sus respectivos reporteros para cubrir el evento y que publicaron artículos sobre el mismo y el MSX. A los amigos de la revista Hnostar, que continúan con el MSX y ofrecen un espacio de divulgación de nuestras actividades en su maravillosa revista. Y a ti lector, que compras la revista y ayudas a quien trabaja en mantener vivo el MSX.



Ademir Carchano durante el sorteo.



Raúl Tabajara, Ricardo B., Daniel Caetano y Marco A. Simon Dal Poz.



Conclusión

Lo que marcó este encuentro fue la gran preocupación de todos los participantes por el futuro del sistema. Además de la pasión que todos sentimos, queremos que continúe siendo barato, ampliable, compatible y fácil de usar y que dure mucho tiempo. Otro aspecto importante fue el lado social del encuentro. El tiempo que pasamos juntos ayudó a crear nuevas amistades y a fortalecer las ya existentes. La comunicación mejora, las ideas fluyen con más naturalidad lo que es ventajoso para el MSX. Por ser una ciudad pequeña, Jaú nos ofreció una tranquilidad y seguridad que con certeza otras ciudades mayores como Brasilia, Río o São Paulo nunca nos podrían dar.

El éxito del encuentro fue tan evidente que decidimos que un año sería tiempo demasiado para esperar hasta el siguiente encuentro. Así que otro encuentro en Jaú ya está siendo preparado. Este segundo encuentro tendrá tres días (¡y dos noches!) de duración, y esperamos que todos asistan. Serán los días 31 de Octubre, 1 y 2 de Noviembre de 1998 y este segundo encuentro se llamará MSX JAU' 98+. ¡Allá nos vemos!



Marco A. Heidtmann (MBT) donando un MSX al Departamento de Medio Ambiente de Jaú

¡Interface IDE a fondo!

Por Antonio Fernández Otero
anfeot@hotmail.com

Esta es la primera entrega de 2 artículos en la cual pretendo explicar, de la forma más clara posible, cómo funciona el interface IDE.

La verdad es que este tipo de información es muy útil para los creadores de software pero por algún motivo no ha sido posible encontrarla. Así que destripando el IDE y desensamblando los programas que acompañan al interface he sacado mis conclusiones y he realizado mi propio "manual" de usuario. Toda la información que aparezca en estos artículos ha sido obtenida por mí, así que no hay nada oficial y puede que meta la pata en alguna cosilla. Avisados quedáis.

En esta primera entrega veremos como utilizar la Flash ROM que incluye el interface IDE. La memoria Flash ROM utilizada en el interface IDE está fabricada por AMD y su código de producto es Am29F010. Las características más destacables de esta Flash Rom son:

- Tiene una capacidad de 128 Kbytes (131072 * 8 bit)
- Un mínimo garantizado de 100000 ciclos de borrado/escritura.

Este dispositivo tiene una arquitectura de borrado de sectores flexible. Esto quiere decir que la memoria esta dividida en sectores de tamaño uniforme, en este caso 8 sectores de 16 KBytes, y que se puede borrar un sóolo sector de la memoria o varios dejando el resto sin alterar. También es posible borrar toda la memoria de golpe. (Ver fig,1)

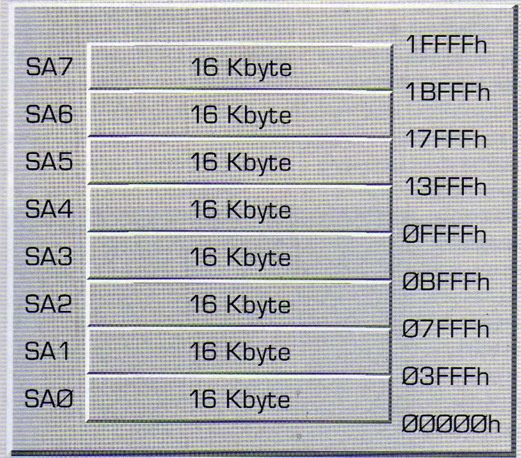


Fig.1. La memoria está dividida en 8 sectores.

En el interface IDE podemos acceder al contenido de la Flash Rom en el espacio de direcciones 4000h - 7FFFh (página 1) que son 16 KBytes, por lo tanto es necesario un mapeador que nos permita cambiar el sector de la Flash Rom a presentar en la página 1. Como viene siendo habitual se utiliza una dirección de memoria como puerto para realizar esta función. Al desensamblar el programa Flashdos.com (por ejemplo) podemos ver que la dirección utilizada para el mapeador es: 4104h

El formato del byte a enviar al mapeador es el que se muestra en la figura 2.

Con A14, A15 y A16 seleccionamos el sector de la Flash Rom al cual queremos acceder (ver figura 3). Si el bit D0 se pone a "0" entonces el interface IDE no estará activo y únicamente se podrá trabajar con la memoria Flash Rom, si ponemos D0 a "1" se activará el interface IDE y entonces será posible utilizar la Flash Rom y los periféricos conectados al cartucho.

D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0
A14	A15	A16	X	X	X	X	IDE

Fig.2. Formato del byte a enviar al mapeador

	A16	A15	A14	Rango de direcciones	Byte para el mapeador
SA0	0	0	0	00000h - 03FFFh	00h ó 01h
SA1	0	0	1	04000h - 07FFFh	80h ó 81h
SA2	0	1	0	08000h - 0BFFFh	40h ó 41h
SA3	0	1	1	0C000h - 0FFFFh	C0h ó C1h
SA4	1	0	0	10000h - 13FFFh	20h ó 21h
SA5	1	0	1	14000h - 17FFFh	A0h ó A1h
SA6	1	1	0	18000h - 1BFFFh	60h ó 61h
SA7	1	1	1	1C000h - 1FFFFh	E0h ó E1h

Figura 3

Un sencillo ejemplo de como utilizar el mapeador lo tenéis a continuación:

```
LD A, slot del interface IDE
LD H, h40 ; se activa la página 1
CALL h0024 (ENASLT)
LD A, h80 / LD A, h81 ; Se selecciona el sector
1 (SA1) (IDE no activo/ IDE activo)
LD (h4104), A ; se envía el dato al mapeador
```

La dirección del mapeador es de escritura, esto es, lo que se escriba en él luego no se puede leer.

En la Flash Rom se guarda el MSX-DOS 2, pero este ocupa 64Kbytes y por lo tanto quedan otros 64Kbytes de memoria que no se utilizan para nada. ¿Tenéis alguna idea para aprovechar estos 64K?

Anteriormente os he comentado que el puerto utilizado por el mapeador se encuentra en la dirección 4104h. Aunque esto es correcto la verdad es que esta información está incompleta. Por lo que he podido averiguar el mapeador tiene más direcciones asociadas (pero todas realizan la misma función). Cualquier dirección que cumpla las siguientes características corresponderá al mapeador (ver figura 4).

La dirección 4104h cumple estas condiciones, y también son direcciones válidas para el mapeador: 0104h, 41FF,...

Gracias a la incorporación de la Flash Rom el interface IDE permite una sencilla y cómoda actualización de las BIOS (aunque por ahora los usuarios de MSX-2 no hemos necesitado actualizar la BIOS ya que no ha aparecido ninguna versión nueva de las mismas).

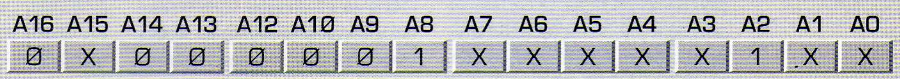
Para permitir el borrado y programación de la Flash Rom, el propio chip tiene integrada la circuitería encargada de realizar esas funciones y los algoritmos de programación y borrado de la memoria se activan enviando la correspondiente secuencia de comandos a la Flash Rom.

No creo que sea necesario incluir en este artículo la descripción de las secuencias de comandos que hay que enviar (si queréis que profundice en este tema en un próximo artículo, enviarme un e-mail).

Si alguno tiene mucha curiosidad y se baja el Data Book del web de AMD podrá obtener toda la información necesaria para programar y borrar la Flash Rom, y si además tiene ganas y realiza unas rutinas para realizar estas funciones desde el MSX pues se llevará una sorpresa bien grande y nada grata y es que no conseguirá hacer que funcione ninguna de ellas. Pero no os preocupéis que yo os voy a dar la solución a estos contratiempos. Lo que ocurre es que en el interface IDE el bus de datos del MSX llega a la Flash Rom invertido, o sea, la señal D0 del bus de datos del MSX llega al pin correspondiente a D7 en la Flash Rom y así sucesivamente (esto sólo ocurre con la memoria, a los puertos del IDE llega el bus de datos del MSX bien ordenado), por lo tanto si en el Data Book os comenta que hay que enviar el byte AAh a una determinada dirección, lo que tendréis que hacer es enviar 55h.

Para acabar comentaros que he realizado una aplicación (en Turbo Pascal) para el interface IDE. Se trata del programa STANDBY. COM que sirve para que transcurrido un tiempo (que nosotros indicamos) si el dispositivo seleccionado (que será un disco duro) no recibe ningún comando entre en el modo STANDBY y por lo tanto el motor se parará, y entonces evitaremos ruidos y ahorraremos un poco de energía.

Recordaros que en el número 39 de esta revista apareció un artículo en el cual se comentaba una rutina para poder actualizar las BIOS del interface IDE sin la necesidad de que este estuviera conectado en el Slot 1. Ambos programas me los podéis solicitar a mí directamente o al Club. Hasta aquí ha llegado esta primera entrega. Espero vuestros comentarios y sugerencias. ■



A16	A15	A14	A13	A12	A10	A9	A8	A7	A6	A5	A4	A3	A2	A1	A0
0	X	0	0	0	0	0	1	X	X	X	X	X	1	X	X

Figura 4. X indica que el valor del bit puede ser 0 ó 1.

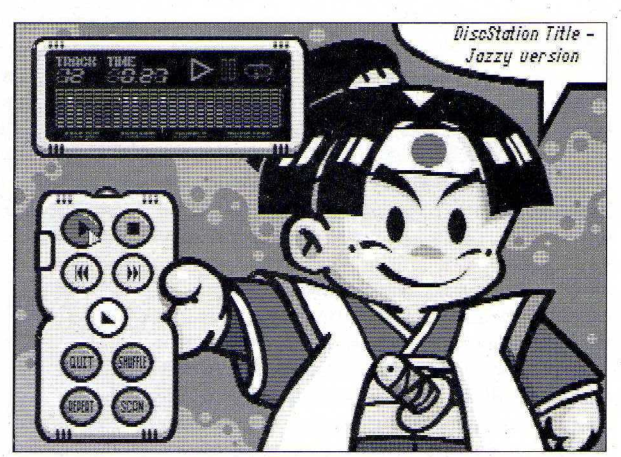
100% Music

El primer disco musical para Moonsound realizado por FutureDisk y Mayhem

El disco es el resultado del trabajo de Jorrith, el compositor de FutureDisk (más conocido por Soundwave) y Mayhem, grupo especializado en demos y efectos, que se encargó del aspecto gráfico y programación.

El disco se ejecuta automáticamente a 60Hz, pero se puede cambiar a 50Hz pulsando la tecla <SELECT> al inicio de la carga. Nada más cargar el disco (también podemos instalarlo en el disco duro) y tras unos segundos de espera, nos introducimos en una espectacular presentación en la que vemos cómo van cayendo las letras que forman el gran titular de "100%", con unos efectos sonoros muy logrados que simulan perfectamente el golpe de la caída. En esta misma pantalla podemos variar la velocidad del scroll de fondo pulsando las teclas del 1 al 4.

La parte correspondiente al replayer es algo totalmente diferente a lo visto hasta ahora. La mayor parte de la pantalla la ocupa el famoso japonés que aparecía las revistas japonesas en un anuncio de la ACCS (asociación de defensa del copyright). Este japonés sujeta un mando a distancia en donde tenemos todos los controles. Con el cursor o ratón manejamos un puntero por la pantalla (pulsando <SHIFT> irá más rápido). El mando tiene los siguientes controles: play, stop, avance y retroceso, fade out, salir, shuffle (música al azar), repeat (repite siempre la canción), scan (suenan sólo los primeros 15 segundos de cada canción), y en el lateral izquierdo tiene otro botón con el que podemos modificar la visualización.



100% Music contiene un total de 17 canciones, que podemos seleccionar a nuestro gusto pulsando los botones del mando a distancia.

Además, esconde otros secretos; si pulsamos sobre el círculo rojo del turbante del japonés podemos variar la paleta de color de toda la pantalla, basta pulsar fuera del círculo rojo y todo volverá a la normalidad.

En cuanto a las músicas hay un total de 17. Todas son de buena calidad (hay temas de Princess Maker 2, Final Fantasy 7, Nemesis,...) pero especialmente me quedo con 3 ó 4. Decir que en un principio había una demo final, pero estaba dando algunos problemas a los programadores (unas veces funcionaba y otras no) y se decidió por no incluirla. ■ **Jesús Tarela**

información

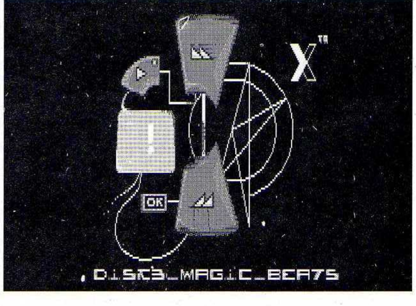
casa STUFF 1998 tipo musical
música Moonsound sistema MSX2 formato 1x2DD

PURE

La superproducción de Omega para Moonsound

Este es otro de los muchos discos musicales que están saliendo para Moonsound. En esta ocasión estamos ante el último trabajo de Tristan Zondag, más conocido como Omega. En un total de tres discos, Omega nos presenta algunas de sus mejores composiciones realizadas en el período 1996-98. Aunque PURE lleva ya unos meses en el mercado holandés, el autor no ha querido distribuirlo en España debido a algunos problemas en la parte correspondiente al menú (aunque dice que en su última versión aún no están del todo corregidos). Este menú es bastante simple, sólo tenemos unos botones para reproducir, parar y avanzar, aunque el gráfico es de estilo futurista, que no está nada mal. Moviendo la tecla seleccionamos la opción que deseemos, pero debemos acertar justo en el icono de la tecla o no funcionará (puede que sea éste uno de los problemas a los que se refería Tristan).

La música de Omega se caracteriza por ser del tipo 'techno' y por ser frecuente en él el uso de samples en sus canciones, por eso no es de extrañar que necesite 3 discos, pues hay muchos samples que ocupan más de 100 Kb. En total podemos escuchar 13 canciones (Metal Dance, Papua New Guinea, Dominia, Adrenaline, Metal Tremors ...)



Al seleccionar una canción, al lado nos aparece el número del disco en que se encuentra. Hemos comprobado que en el disco 1 sobran 260Kb (podría haber incluido 2 canciones más) y se encuentra además un fichero comprimido con el MBWAVE 1.12. Y también hay una canción, Black Lotus, que está en los discos pero no aparece en el menú de carga. Quizás no le gustaba lo suficiente como para incluirla. Desgraciadamente hemos tenido problemas para reproducir las canciones desde nuestro disco duro IDE, el ordenador se colgaba. ■ **Jesús Tarela**

información

casa Omega 1998 tipo musical
música Moonsound sistema MSX2 formato 3x2DD

Music Maniac 2

"The other sound"

Replayer del Music Maniac 2

Este año en la feria de Tilburg se presentaron bastantes trabajos musicales para Moonsound, y este "Music Maniac 2" es uno de ellos. Ha sido desarrollado por el grupo belga Kenda, del que hasta ahora no hemos conocido ninguno de sus trabajos. Una de las pocas cosas que sabemos de ellos es que no hace mucho sacaron su primera versión del "Music Maniac" pero con música para MSX Music/Audio.

Al cargar el disco podemos acceder (pulsando <SELECT>) a un menú de configuración, en el que podemos elegir 50/60Hz y el "Bootmode", es decir, cargar la intro o saltar directamente al replayer de músicas. En la intro aparece el logo de Kenda y a continuación la pantalla de presentación con un gran titular. La pantalla del replayer tiene como fondo la circutería de un posible MSX con su Z80 y OPL4, en tonos azules y fucsia, y en el medio un visualizador con 24 canales. Pulsando las teclas del cursor seleccionamos las canciones. En el replayer también podemos modificar 50/60Hz con <SELECT>. Salimos de esta pantalla con <ESC> y llegamos a la demo final con los créditos, aunque en mi Turbo R va demasiado rápido...

Si miro mi colección de música Moonsound, sacando algunos títulos, el resto está plagado de música techno y similar. En Music Maniac 2 también nos encontramos con música techno, house,... pero afortunadamente hay un poco de variedad.

No puedo decir que me guste demasiado este tipo de música, para mi gusto prefiero la música que hace Hans Cnossen o Soundwave, entre otros. ■

Jesús Tarela

información

casa Kenda 1998 tipo musical música Moonsound sistema MSX2 formato 1x2DD

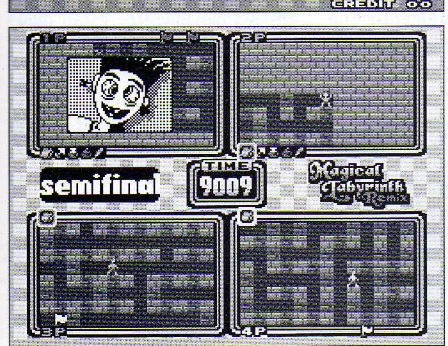
Magical Labyrinth Remix

Gigamix desarrolla una nueva versión de su divertido juego

Hace ahora tres años que Gigamix presentaba Magical Labyrinth, del que ya incluimos un comentario en la Hnostar 36. En esta versión "Remix" se han mejorado ciertos aspectos, como la presentación, animaciones,... Si os gustó la primera versión esta os va a gustar todavía mucho más.

El disco –de color transparente– se presenta en una bolsita de plástico, junto a un ejemplar de Gigamix Press donde viene comentado el juego.

El juego tiene una demo inicial, en el que vemos una secuencia animada a toda velocidad (los pixels son muy gruesos, pero está igualmente muy bien). ¿Por qué los holandeses hacen buenas demos con efectos sorprendentes pero después no las aplican a los juegos? Pues aquí los japoneses consiguen un sobresaliente en la presentación de este juego. Los gráficos y detalles son dignos de ver. Después de la demo debemos pulsar <Space> o ésta volverá a repetirse. Nos aparece un menú en japonés con tres opciones, primero debemos seleccionar la segunda opción donde podemos elegir el idioma inglés para todos los mensajes. Otras opciones del juego son la velocidad, la dificultad, modo de juego (story o match play). También dispone de una opción para hacer un "backup" del disco. Justo antes de comenzar la partida debemos seleccionar a nuestros jugadores (sólo es posible jugar con joystick). Sencillamente genial esta pantalla, en la que vemos un Turbo R con un par de joypads. Según los jugadores que elijamos aparecerán girando sobre sí mismos unos muñecos que simbolizan a cada jugador. En este juego, aunque es posible jugar contra el ordenador, es preferible jugar entre 2 ó incluso 4 jugadores simultáneamente (en este último caso necesitamos el Ninja Tap). La pantalla de juego está dividida en 4 pantallitas, una para cada jugador. Al igual que la primera versión del juego, nuestra misión es la de recoger unas banderas de un determinado color antes que nuestros oponentes (quienes también deben recoger un mismo número de banderas) y a continuación buscar la salida. Un mapa nos señalará donde están las banderas de nuestro color y la salida, pero también hay distintos objetos que podemos usar contra el resto de jugadores:





bombas, una pala para cavar en el suelo, petardos,... Todas estas acciones las veremos con animaciones, como si se tratase de una película de dibujos animados en blanco y negro. Lo mejor del juego son sus gráficos y su tremenda adicción. Tremendamente recomendado, sobre todo si tienes a alguien al lado contra quien jugar. ■ **Jesús Tarela**

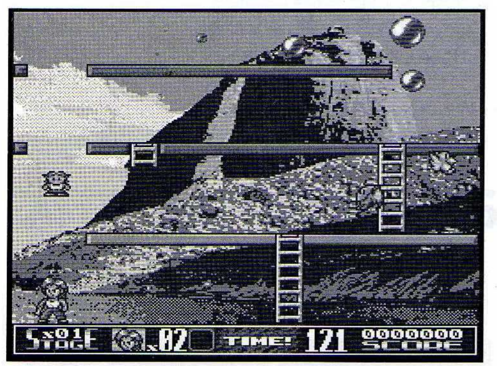
información

casa Gigamix 1995-1998 tipo laberinto música MSX Music sistema MSX2 formato 1x2DD

Preview KPI Ball

Cada vez falta menos para que podamos jugar a este divertido juego desarrollado en nuestro país

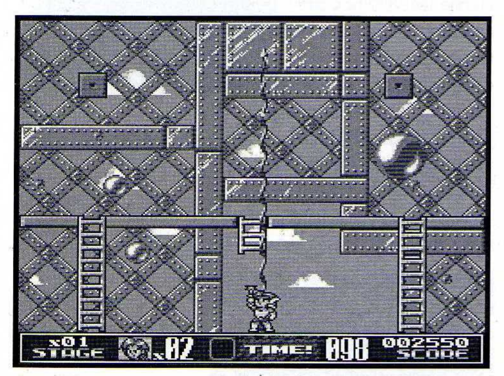
Aunque todavía no se ha concluido, "KPI Ball" ya va cogiendo forma y ojalá esté listo para Navidades o para Reyes, que sin duda sería un buen regalo. Los lectores de FutureDisk ya han podido ver y jugar a una promo, pero desde entonces se ha ido remodelando poco a poco. Cada vez que preguntamos al programador (Ramones) por el juego, éste siempre nos comenta las mejoras que ha ido haciendo y nuevos detalles incluidos en el mismo.



Nuestro protagonista está a punto de recibir la armadura, con la que nos protegeremos del contacto de las bolas o enemigos.

Lo cierto es que el juego se comenzó en 1996, aunque muchas cosas han cambiado desde entonces, no sólo en el juego, sino en el propio equipo de personas que inició el proyecto.

El juego sólo necesita un MSX2 con 64 Kb de RAM y 128 Kb de VRAM. Soporta FM, Music Module y Moonsound. Funciona bajo DOS2 y es instalable en disco duro. Con estas características prácticamente cualquiera podrá adquirirlo, igual que el "Puddle-Land".

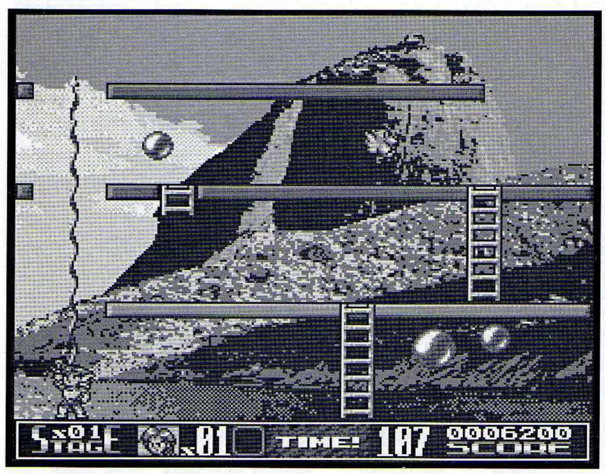


A medida que vayamos ascendiendo de nivel irán apareciendo nuevos escenarios con nuevos enemigos.

De la programación del juego se encargan Armando Pérez (Ramones) y Manuel Pazos. Ya no forman parte de aquel grupo llamado Cybertouch, ya que éstos parece que no mostraban demasiado interés... Ahora programadores y grafistas se han unido formando un nuevo grupo llamado *boh-ken*.

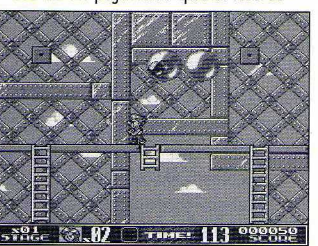
De la música se encarga Jorrith Schaap, conocido también por Soundwave, autor de "100% Music" y de innumerables músicas para FutureDisk. Los gráficos son obra de Miguel A. Fernández (Sutchan) y Airam Rodríguez. Ninguno de ellos es precisamente vecino, todo lo contrario, uno vive en Santander, otros en Valencia, Granada, Islas Canarias y Holanda... Imaginaros lo que esto significa. Además, Armando nos comentó que es muy posible que la introducción, menús, final, etc. corran a cargo Ramón Serna del Club Mesxes. El menú que apareció en la promo de FutureDisk no tiene nada que ver con la versión definitiva del mismo. El aspecto gráfico mejorará notablemente. Nosotros hemos podido ver algunas imágenes y jugado a nuevas fases y la verdad es que cada vez estos chicos lo hacen mejor...

La temática del juego es bien sencilla: tenemos que destruir todas las bolas "saltarinas" que aparecen en pantalla. Para ello contamos con varias armas, como una lanza, balas, etc. El juego comienza con un par de bolas gigantes (no siempre empezará con el mismo número y tamaño de bolas) que se irán partiendo en dos cada vez que les disparemos, y así sucesivamente hasta que las bolas se hacen muy pequeñas y numerosas. Al ser muy pequeñas corremos el riesgo de que se cuelen por los huecos de las escaleras, y además resulta más difícil esquivarlas. Por supuesto, disponemos de un tiempo limitado para limpiar la fase de bolitas. En la primera fase disponemos de 125 segundos, tiempo más que suficiente.



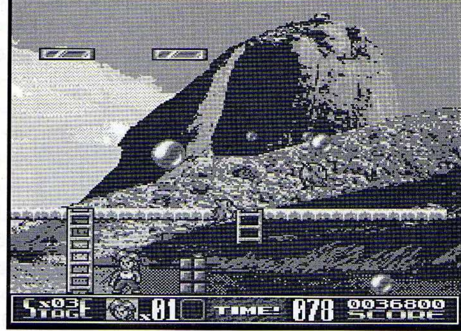
También el panel de marcadores ha sido mejorado. En él aparece el número de fase, vidas, tiempo disponible y puntuación acumulada.

Pero además, para hacerlo más complicado, habrá una serie de enemigos, "bichitos voladores" que nos molestarán. Uno de éstos es un pajarraco que si nos toca no nos dejará disparar durante un tiempo, igual que si tocamos la calavera. Por suerte, también contamos con algunos objetos –algunos de ellos ahora son animados– que nos serán de bastante ayuda. Tenemos el reloj de arena que nos regalará unos segundos extra (aunque en las fases de las distintas promos el tiempo era más que suficiente, cosa que seguramente cambiará cuando salga la versión final del juego), otro reloj para parar el tiempo e inmovilizar a los enemigos durante unos segundos (momento que aprovecharemos para eliminar el máximo de bolas posibles), una armadura que nos protege (vemos a nuestro personaje vestido con una armadura de color verde, aunque sólo es efectiva contra un primer contacto, después la perderemos), la bomba, oro, vida, armas,... Los objetos aparecen al matar enemigos o se ocultan bajo los llamados "bloques rompibles".



Cuando nos matan o comenzamos la partida en un nuevo nivel, al menos en la promo, perdemos todas las armas. También, al perder una vida, el juego no continúa como lo habíamos dejado, sino que comenzamos de nuevo en esa misma fase, pero eso sí, con una vida menos. Imaginaros que justo cuando nos queda una sola bolita por destruir nos matan... pues continuaremos en la misma fase pero vuelven a estar todos los enemigos y las bolas, igual que cuando empezamos.

Jugando varias veces aprenderemos varios trucos que nos servirán para pasar fácilmente algunas fases, aunque es muy posible que los programadores no nos lo pongan tan fácil... Todavía quedan muchas más cosas por descubrir en" KPI Ball"...



El juego resulta divertido, todos los movimientos están muy bien realizados. Algunos gráficos de objetos han sido animados y de los escenarios poco podemos decir, lo que hemos visto está muy bien, pero tendremos que esperar a ver la versión final del juego para hacer una valoración general. *Boh.ken* está haciendo un magnífico trabajo, y a diferencia de otros proyectos os podemos asegurar que este juego sí estará terminado. ■ **Jesús Tarela**



El aspecto exterior del SCX de Miri Soft está mucho más cuidado. Junto con el cartucho se entregan los dos discos con programas.

SCX vs SCC-RAM

Analizamos dos cartuchos producidos en Italia, ambos con el chip de sonido SCC pero con algunas diferencias

De Italia nos llegan dos cartuchos de similares prestaciones pero con ciertos detalles diferenciadores que merece la pena comentar para tener las cosas claras. Uno de ellos es el denominado Sound Cartridge eXpanded, producido por Miri Soft y realizado por PCG Software, y el otro es el SCCRAM, producido por el club Mondo MSX Jesi y desarrollado por R.R. MC Soft.

El cartucho SCCRAM permite ejecutar los ficheros de juegos .ROM que podemos encontrar por Internet, con la peculiaridad de que podemos escucharlos con sonido SCC para aquellos que lo soporten, como muchos de Konami. Con este cartucho podremos ejecutar los ficheros .ROM de hasta 128Kb, lo cual supone un 75% de los disponibles hasta el momento, si bien el cartucho está preparado para juegos de hasta 512Kb, pero esta opción aún no está disponible. Esta memoria es la del cartucho, de modo que en un ordenador de 64Kb podremos ejecutar dichos ficheros sin problemas.

Para cargar los programas sólo hay que introducir un disco que contiene el cargador y una lista de programas .ROM. Seleccionamos el que queramos en el menú y tras la carga se nos indica que hagamos un RESET al ordenador. Tras esto, el juego aparecerá en pantalla. Hay ciertos juegos que se cargan de un modo diferente en la memoria del cartucho y para cargarlos se debe pulsar RESET manteniendo pulsada la tecla SHIFT.

He realizado diversas pruebas del cartucho y en un MSX2 Sony los juegos se cargan perfectamente. Sin embargo, en un Turbo R no he podido ejecutar ninguno de ellos. Un detalle curioso es que el programador "metió" la pata en el listado del cargador pues la primera instrucción que pone es POKE -1,170 lo cual produce el "cuelgue" inmediato de los Turbo R. A pesar de quitar este poke y de reiniciar con la tecla 1 pulsada, para desactivar el modo R800, no he sido capaz de ejecutar ninguno de los juegos.

Por otra parte está el SCX, que también incluye el chip de sonido SCC. Este cartucho surge del problema que suele haber para ejecutar algunos juegos en formato .ROM, cosa que Marino Lattaruli, el creador de este cartucho, ha solucionado. El único problema es que no podremos ejecutar los ficheros ROM directamente, sino que previamente hay que realizar una "conversión" de los ficheros para tenerlos en tipo .BIN. Esta conversión la realiza el programador del cartucho, de modo que sólo podremos usar los juegos preparados por él. En la actualidad ya hay disponible un gran número de juegos y todavía se están preparando muchos más.

Aquí el modo de ejecutar los juegos se reduce a un simple menú donde elegir el juego. El pack incluye el cartucho más dos discos con un total de ocho juegos de Konami.

Poco más se puede decir de este par de cartuchos pues es escasa la información que de ellos nos han dado sus productores, de modo que quizás se nos escapa alguna característica. A modo de comparación, es el SCCRAM el que ofrece más ventajas ya que permite ejecutar cualquier tipo de juego .ROM mientras que en el SCX sólo se ejecutan los preparados previamente por PCG Software.



Igualmente el cartucho SCC-RAM se presenta con dos discos, pero éstos con algunos juegos en formato .ROM

En ambos se pueden ejecutar juegos de hasta 128Kb sin necesidad de tener esta RAM en el ordenador y además ambos se pueden usar como un cartucho SCC más. En el caso del SCCRAM al encender el ordenador con el cartucho insertado, ya se activa el modo SCC, de modo que podremos ejecutar cualquiera de los muchos juegos que usan este chip de sonido. En el caso del SCX el SCC debe ser activado usando un programa, haciendo simplemente: *bload"soundin.bin",r* desde el Basic o ejecutando el archivo *soundin.com* desde el DOS y luego cargar el programa que queramos. ■

Alvaro Tarela

información

En nuestro Club podéis adquirir cualquiera de los dos productos, o bien pedirlos directamente a:

Miri Soft
miri@acronet.it
http://www.dragonfire.net/~Frengo/MSX.HTM

Club Mondo MSX Jesi
cmmj_sab@comune.jesi.ancona.it
http://www.dragonfire.net/IVANO

(El SCC-RAM cuesta 130.000 liras ó 50.000 liras la modificación de un cartucho de Konami, más gastos de envío)

S·Point 98

Presentado por Ítalo Valerio en la 50ª SBPC de Natal-RN (Brasil)

S·Point 98 es un programa dedicado a la presentación de vídeo, es como un proyector de imágenes que puede ser utilizado en conferencias, reuniones, etc. Para otras plataformas, como el PC, existen otros programas con la misma función, como el conocido "Power Point" de Microsoft. La nueva versión de S·Point incluye varias mejoras con respecto a la versión anterior, la del 97, que por cierto ahora pasa a ser de libre distribución.

Al ejecutar el programa podemos escoger entre presentación automática (las imágenes van pasando una tras otra), manual usando el ratón o manual usando las teclas del cursor. Con un puntero (flecha)



seleccionamos en la parte superior una ventanita con las opciones del programa (la ventana sólo se hará visible cuando desplazamos la flecha a la parte superior de la pantalla). En esta barra de herramientas podemos avanzar y retroceder las pantallas, abrir la ventana de archivos, etc. En la ventana de archivos podemos cargar pantallas extra para responder o destacar algún asunto que no esté incluido en la secuencia de pantallas programadas. ■



Esta nueva versión contó además con una importante colaboración de Giovanni Nunes de Río de Janeiro.

información

Ítalo Valerio
valerio@eol.com.br
Giovanni Nunes
bitatwork@geocities.com
http://www.dhnet.org.br/w3/msx



Opinión

Opiniones, críticas, reflexiones,... Podéis enviar vuestras cartas a la dirección del Club o bien a nuestra dirección de correo electrónico: hnostar@ctv.es

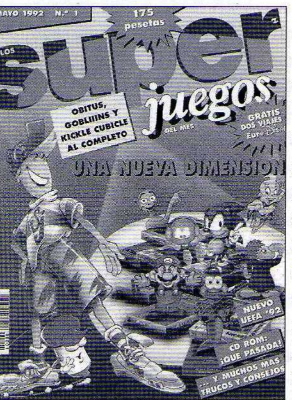
Hay que hacer algo...

Manuel Dopico

Pese a que este artículo está incluido en la sección de opinión, más que una opinión se trata de una proposición. Supongo que prácticamente todos los lectores de la Hnostar conocerán una revista que se encuentra en los kioscos llamada Super Juegos. De hecho, en esta revista comercial (eterna rival de Hobby Consolas) el MSX ha aparecido muchas veces, incluso en uno de los números publicados hasta la fecha se hacía un breve reportaje sobre la saga Nemesis.

Parece increíble, pero la verdad es que esta es una de las pocas revistas decentes que existen en el campo de los videojuegos. Por si alguien no conoce esta publicación, he de hacer voz de que desde hace ya algún tiempo esta revista dedica unas páginas a un ordenador que en principio es de segunda categoría dentro del campo informático y ese es el Amiga. Esto es algo bastante positivo puesto que nuestra postura es algo similar a la de los "amigueros" (aunque no debemos engañarnos, nosotros estamos muchísimo más infravalorados y menospreciados por el resto de sistemas. ¿He dicho "resto de sistemas"? Rectifico: por el PC).

Y de este modo empiezo con mi propuesta: Si en una publicación tan estrictamente relacionada con las consolas aparecen un par de páginas dedicadas al Amiga... ¿por qué no podría aparecer, aunque sólo fuera una, dedicada al MSX? Es decir, si los muchachos que se dedican a realizar la Super Juegos han decidido incluir una sección para los usuarios de Amiga es porque se habrán dado cuenta de que éstos existen. Pues bien, los usuarios de MSX también existen, y creo que dar noción de que el mundo MSX aun sigue vivito y coleando sería una de las mejores cosas que nos podían pasar. Pues no doy más vueltas y prosigo con lo que en un principio quería decir. ¿Qué os parece si reunimos unas cuantas firmas y las enviamos a la revista Super Juegos para proponerles que nos dediquen alguna paginita al mes? Esto podría ser una buena forma de levantar, aunque sólo fuera un poquito, nuestro maravilloso sistema.



El primer número de SuperJuegos. Mayo 1992

> No debemos engañarnos. Nosotros estamos más infravalorados y menospreciados por el resto de sistemas.

Seguro que si clubes y publicaciones como Hnostar, Mesxes, Moai-tech, Lehenak, Eurolink, FKD Fan (aunque éstos ya se las piran) y demás o grupos de software y hardware como Padial Hard, Moai-hard & soft, Analogy, Ñaca soft, Cabinet, Kai Magazine, Imanok, VAJ, NHM, Cybertouch y tantos otros se dieran a conocer de una forma más sonada que hasta la fecha más de un ex-usuario sin noción alguna de la realidad actual del MSX (que los hay) caería de nuevo en este fantástico mundo de las computadoras niponas.

En fin, yo no sé si esto servirá para algo pero por lo menos nos haremos escuchar y alguien sabrá que aun queda mucha gente con un MSX en su mesa en lugar de un PC, como los lectores de esa revista saben que hay gente que apuesta por el Amiga.

La Hnostar la lee bastante gente (más de 200 personas) así pues, podéis enviar una carta indicando vuestro nombre completo y DNI a MOAI-TECH MAGAZINE y así este club se ocuparía de rellenar unas hojas con las correspondientes firmas junto con una carta indicando la propuesta que en el presente artículo doy a conocer. Pero también hay que tener en cuenta que no podremos enviar una recolecta de 50 firmas ya que esto sería un poco penoso... Por favor todo aquel que quiera hacer algo por el sistema que escriba al club. ¡Sólo son 35 ptas de sellos! Por 35 ptas podríamos salvar el sistema. Animaros, personalmente creo que es una buena idea.

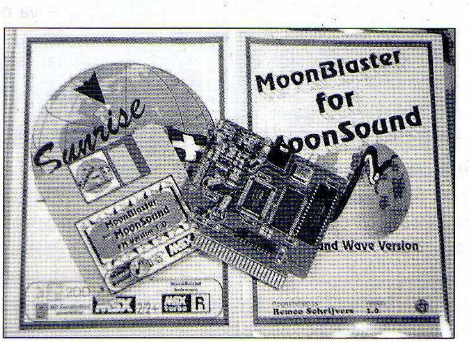
El Moonsound es genial

Manuel Dopico

Hola a todos una vez más. Esta vez os voy a hablar del fabuloso Moonsound y la razón no es otra que me acabo de comprar uno y creo que, de momento, es lo mejor que he podido hacer por mi ordenador.

La cantidad de software disponible para este alucinante chip es más que aceptable y, por supuesto, no sólo estoy hablando de demos musicales (aunque las hay que son buenísimas) sino de juegos. Tendríais que escuchar las músicas del SONYC con OPL4. Si las que están realizadas con FM son geniales, las Moonsound son, son... bueno oir para creer.

¿Y que más decir? Pues que yo recomiendo que os lo compréis,



aunque de hecho no nos podemos engañar, sale caro de precio puesto que la friolera de 31.000 ptas. es algo excesiva. Pero bueno, la cuestión es que poco a poco el precio va disminuyendo y también hay que pensar que ese dinero no sólo lo estás pagando por una de las mejores tarjetas de sonido del mercado sino que también estás ayudando económicamente a un grupo de gente que trabaja duro en nuevos proyectos, y que gracias a ellos poseemos OPL4, GFX 90000, Video90000, IDE y otras cosas muy interesantes.

Personalmente opino que vale la pena y la calidad es espeluznante. Si realmente quieres ver cómo tu aparatito se queda con cualquier PC en cuestión de sonido, cómprate un Moonsound y enséñaselo a tu vecino (yo lo he hecho y por una vez un usuario de PC ha tenido envidia de mi MSX, ya que la Sound Blaster poco puede hacer delante de este monstruo). ¡Cómprate un Moonsound! De verdad, vale la pena.

De 2ª clase

Juan José Ferres

Así es como nos sentimos los usuarios de emuladores de MSX. Es cierto que puede que no parezcamos auténticos usuarios de MSX, que no montemos unidades ZIP con controladores SCSI y que no nos reunamos en ferias internacionales. Sabemos que a muchos les parecerá una aberración que defendamos el MSX

desde otras plataformas como el PC, pero creo que no se está siendo justo con nosotros. Hablo en nombre de muchos usuarios de PC que años atrás tuvimos ordenadores MSX. De no ser por los emuladores yo mismo nunca hubiera podido disfrutar de juegos como la serie Dragon Slayer o el Metal Gear. En la época de aquellos juegos yo era sólo un crío con un modesto MSX que no tenía dinero para un flamante MSX2 con unidad de disco.

Cuando no hace mucho volví a ver mi MSX en mi PC casi se me saltan las lágrimas; por fin podría terminarme el Penguin Adventure, por fin podría ver lo que pasaba al combinar dos cartuchos de Konami, por fin podría tener un MSX2, que tanto había deseado. En el momento que vi el logo de MSX en mi monitor volví a sentir algo que no había sentido en años, algo que ningún juego de PC me había hecho sentir. Pensaba que ese sentimiento lo había perdido con la edad y ahora sé que ese sentimiento me acompañará para toda mi vida, ese sentimiento es el tan traído y llevado espíritu del MSX, lo mejor con diferencia de la infancia y adolescencia de muchas personas.



Emulador fMSX para Power Macintosh

> En el momento que vi el logo de MSX en mi monitor volví a sentir algo que no había sentido en años, algo que ningún juego de PC me había hecho sentir.

Cuando fui como loco (literalmente) a enseñar el emulador a mis amigos (algunos no los veía hacía años) que también habían tenido MSX casi nos congelan las cuentas de la universidad por estar tanto tiempo enchufados a Internet buscando juegos y Web's de emuladores de MSX. Hemos formado un pequeño club y nos intercambiamos los juegos que conseguimos. Todavía nos seguimos picando con el Salamander, el F1-Spirit y el Ping Pong de Konami (jugar a tres veces la velocidad normal y ganar se puede considerar un arte...). La fuerza del MSX nos ha inundado de nuevo. Incluso he vendido mi Play Station porque ya no juego a otra cosa que al fMSX, el emulador de MSX.



Nosotros reivindicamos que se nos tenga en cuenta. Que si sale un juego como Sonyc o Pentaro Odyssey para MSX que también salgan los .ROM o .DSK para nuestro emulador. Si lo hacen, yo mismo compraré el Pentaro Odyssey (tiene muy buena pinta). Nosotros comprendemos que no es lo mismo, que el MSX es tanto hardware como software, pero qué le vamos a hacer si la vida no nos ha permitido comprarnos un Turbo R (si por nosotros fuera...). Queremos que en la revista líder del mundo de MSX, Hnostar, se tenga en cuenta a los emuladores también. Que se nos informe de nuevas versiones, de cómo va el proyecto de emulador de Turbo R, etc.

Finalmente, decir que no nos ha gustado que en el CD que salió con el nº 41 de Club Hnostar no se incluyan los .ROM y .DSK. Parece como si no nos considerasen usuarios de MSX. Pues sí lo somos aunque a muchos no se lo parezca. Estoy seguro de que mis palabras no caerán en saco roto debido a que somos muchos los usuarios de emuladores de MSX, muchos para subscribirse a Hnostar y muchos para comprar nuevos juegos. Un millón de gracias a Hnostar por seguir apostando por el MSX.

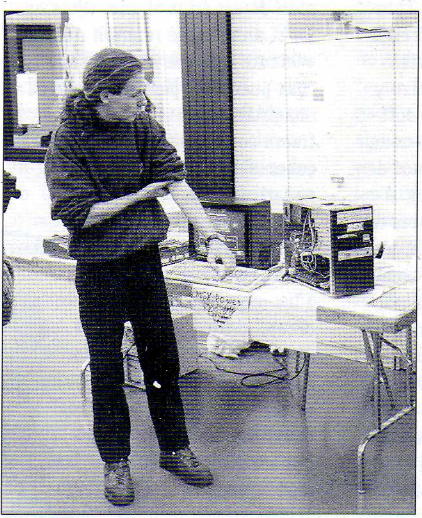
El MSX Modular

Manuel Dopico

Hoy por hoy, y como todos sabemos, el principal productor de hardware para MSX es Leonardo Padial, que firma sus interesantes productos bajo el nombre de Padial Hard. Pues bien, según pudimos leer en el número 41 de esta revista, existe un nuevo aparato cuyas prestaciones parecen interesantes. Estoy hablando del MSX Modular.

Como es lógico, no voy a explicar cosas acerca del susodicho invento, puesto que toda la parte técnica ya ha sido explicada. El motivo del artículo no es otro que la carencia de software que se está haciendo presente para manejar el nuevo hard. Por tanto, lo que se necesitan son programadores que estén dispuestos a sudar la gota gorda, aunque bien sabemos que la mayoría de gente que domina el campo de los ensambladores/desensambladores prefieren dedicarse a realizar vídeojuegos o a traducirlos, pero pocos hay que quieran adentrarse en cosas algo más serias como lo puedan ser utilidades o nuevos sistemas operativos.

Creo, y de hecho afirmo, que en España existen unos cuantos individuos que tienen la suficiente capacidad como para ponerse manos a la obra para realizar un soft que aproveche las capacidades del MSX Modular. Hay que darles ánimos, porque si no nos vamos a quedar todos con las puertas en las narices con respecto a este prometedor artilugio que nos podría poner a un nivel tecnológico muy superior (incluso de otros sistemas). Por esto animo a todos aquellos individuos que tengan un basto conocimiento en programación para que el trabajo de Mr. Padial no caiga en saco roto. En fin, para finalizar sólo me queda decir que el MSX Modular ya es una realidad, así que entre todos no lo convirtamos en un sueño.


Presentación del MMSX en el pasado encuentro de Madrid

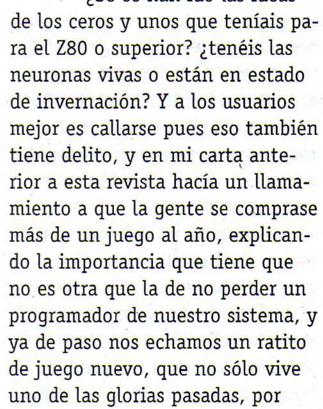
Hay sed de programadores

Víctor Henares

Hay sed de programadores en MSX y también de usuarios que consuman.

Uno de los problemas que me planteo normalmente es el tema del soft. Yo voy viendo como va saliendo algún que otro juego, alguna que otra utilidad y algún que otro periférico. Este es el problema. Algún que otro periférico con unas prestaciones más que buenas y un soft que deja que desear. No, no me comáis, sed conscientes de lo que os escribo en estas líneas.

Hace algunos días estuve probando el sistema operativo HALNOTE, tal vez sea antiguo (estoy un mucho escaso de información al respecto), y me daba cuenta de que ya se estaban haciendo algunos pinitos con sistemas operativos gráficos, bien. Muy bien. Gracias a Padial podemos pensar en tener un micro de 32 bits, el proyecto MMSX y el sinfín de hard que esta persona está desarrollando, y os digo que eso sí es avanzar, eso sí es innovar (no como del Pentium al Pentium MMX), eso es futuro, y de nosotros depende todo ese futuro, pero ahora viene el tirón de orejas que no es ni más ni menos que para los PROGRAMADORES. ¿Qué os pasa? ¿Se os han ido las ideas de los ceros y unos que teníais para el Z80 o superior? ¿tenéis las neuronas vivas o están en estado de invernación? Y a los usuarios mejor es callarse pues eso también tiene delito, y en mi carta anterior a esta revista hacía un llamamiento a que la gente se comprase más de un juego al año, explicando la importancia que tiene que no es otra que la de no perder un programador de nuestro sistema, y ya de paso nos echamos un ratito de juego nuevo, que no sólo vive uno de las glorias pasadas, por

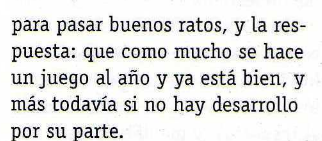


muy buenas que sean (no entro en debates con nadie).

Pero esta es mi reprimenda (siempre por el lado bueno de la palabra) a los que saben programar y no lo hacen. Tenemos una cantidad de hard impresionante, con prestaciones que hace unos años eran impensables, tenemos una máquina (en el caso de que no queramos pensar en el hard nuevo) que funciona, que sirve para pasar buenos ratos, y la respuesta: que como mucho se hace un juego al año y ya está bien, y más todavía si no hay desarrollo por su parte.



Todos somos necesarios e imprescindibles, y la aportación de una persona vale su peso en oro, animaros, comprad y haced que todo esto funcione





Todo esto va a llevar una cosa consigo y es la siguiente: el MSX se va a ir durmiendo, va a vivir del recuerdo, de lo que se hizo y poquito más, no tendremos soft nuevo, ni juegos nuevos, ni nada nuevo, simplemente viviremos de lo que se hizo, y si algún día alguien se siente inspirado pues tal vez coja y haga algún pinito, y será reverenciado por toda la comunidad MSX. Ánimo, que dependemos de vosotros, ánimo por favor, no escatiméis en hacer algo que siempre hay alguien que os apoya.

Y a los usuarios tirón de orejas por partida doble, muchos alardean de ser fundamentalistas en el MSX, casi es hablar de Dios, y al final éstos son los primeros que fallan, no asisten a las reuniones porque no quieren (no por no poder), de soft me gustaría saber cuánto compran, de hard mejor creo que ni hablar, y de intentar hacer algo cada vez está peor la cosa. Pues hijos míos o espabiláis o tenemos grandes problemas de aquí a poco tiempo.

Por mi parte ya hay un compromiso y desde aquí lanzo los siguiente anuncios:

1. Creación de la plataforma "Yo siempre MSX". El único compromiso, estar suscrito a 2 revistas (o fanzines), de comprar 2 ó 3 juegos (esto depende de los programadores, no de mí), y de comprar aunque sea una pieza de ampliación a mi MSX. Y todo eso en un año. Quien quiera pertenecer a ella que me mande un e-mail.

2. Si todo sale bien, para final de año voy a intentar sacar la promo de un juego que estamos haciendo un amiguete y yo: Crash System, Crash Now. Un juego por año mínimo es lo que vamos a hacer entre él y yo. Nuestro proyecto, hacer 2 juegos al año.

Los que ya programan que se animen y se unan a esto.

3. Asistiré al menos a una reunión de usuarios al año. Ojo a esto, si una simple reunión no sale adelante o se cae en la desidia la cosa puede ser peor de lo que os imagináis, esto traerá consecuencias muy negativas para toda la comunidad de MSX-maniacos. Apoyad a los organizadores.

En fin, que cada cual haga lo que vea más oportuno, pero que no se llamen usuarios activos ni similes, que todos y cada uno de nosotros tiene su papel y su responsabilidad, y hoy por hoy el MSX es lo que nosotros queremos que sea. Todos somos necesarios e imprescindibles, y la aportación de una persona vale su peso en oro, animaros, comprad y haced que todo esto funcione, si no compraros un PC o un Apple (mejor que un PC) y hasta otro sistema que salga. Victor Henares. Email: bilbos@interbook.net

Radykal Party

David Fernández

Hola a todos los usuarios de MSX, primero quiero presentarme. Bueno, comencé en el mundo de los ordenadores por allá en el 81, cuando me compré una consola Atari 800, de importación en las tiendas Sears. Al cabo de unos años cuando estaba en FP-1 vi en una ferretería un ordenador, me enamoré de él a primera vista. Era un MSX, un Sony de 16k gris. Le di el coñazo a mi madre durante varias semanas... Je,je, que tiempos aquellos de la época del Athletic Land, Comic Bakery, ... no tardé ni un año cuando me di cuenta de que se me quedaba pequeño, y me compré un Toshiba de 64k, con la desgracia de que no era totalmente compatible, y al año siguiente, en el 86, lo cambié por un Sony de 64k. En el 87 me vendí todos los MSX, si lo sé no lo hubiera hecho... Me compré un Atari ST 1040, fue un ordenador de su época junto con el Amiga. Fue en el 90 cuando tuve un Amiga 2000, al igual que el MSX me enamoré de él, aparte de que ya lo había visto, y continué con el Amiga 1200 en el 94, pero vendí el Atari. Todavía tengo el Amiga y con él lo he hecho todo.

Volviendo al MSX, he de decir que mi vuelta al MSX es porque lo quiero, son muchos años de ilusiones y distracciones y en la misma Party de Radykal me compré un MSX2 NMS8245. Quise rendirle un homenaje a él comprándolo y he de decir que estoy emocionado. Al tenerlo tengo sueños pasados, eso es estar enamorado de un ordenador, un sistema, y vivirlo día a día. Yo soy así. En fin, ya sabéis mi historia en cuatro líneas.

Donde me muevo: Soy usuario de MSX y Amiga, los dos con el mismo amor y diversión, ellos me lo han dado todo. Lo más destacado es que me muevo por toda España para ir a partys, y ahora tendré también a mi querido MSX. En todas las partys, Euskal Party, Arroutada Party, Casinet Party, Queimada Party, Radykal Party, ... sí lo voy a llevar para que vean lo que estamos haciendo. Aparte de esto hice mi propia web, y tengo secciones interesantes. Estoy haciendo cosas nuevas para el MSX ya que hace poco que he vuelto y se merece una zona en mi web de las más destacadas.

Radykal Party (Granada, días 10,11 y 12 de Octubre)

La party estaba enfocada a cualquier ordenador y sistema alternativo al PC y Windows. Yo fui con un Amiga 1200, Play Station y allí mismo me compré el MSX2. Fue una party muy interesante, ya que es la forma más bonita de darse a conocer y recordad a los demás que estamos ahí. Con el MSX noté sobre todo que la gente tenía muy poca información y si la tenía eran de las épocas pasadas.

El aforo del polideportivo fue de 400, pero vinieron 130 usuarios más visitantes, ya que cada uno se llevó su ordenador. Es la filosofía de las partys. En esta ocasión se habilitaron albergues, para que cada participante o visitante tuviera su propia cama ...

Vi usuarios de MSX, Amiga, Commodore 64, Play Station, Mac, iMac,... De MSX estuvimos 5 ó 6 usuarios, yo tuve el honor, y desgraciadamente, de llevar el único MSX. Espero que mejore para el próximo encuentro. Pero se notó la presencia, ya lo creo, en mi zona con el MSX, hubo una cierta presencia, querían saber qué MSX era y cómo estábamos y qué hacíamos. Les informé a todos, y muchos se quedaron impresionados. Como ya he dicho, total fuimos unos 130 usuarios entre todas las plataformas informáticas. También fue la primera edición, y creo que en los siguientes años seremos más.

No soy muy bueno escribiendo y perdonarme, pero con mi ilusión he logrado escribir unas cuantas líne-

as. Espero veros en en las próximas partys, yo estaré allí. Un saludo a todos. David Fernández (Tromax). E-mail: tromax@iponet.es

Mis comienzos con el MSX

Ítalo Valerio

Como muchos aún no me conocen, hablaré un poco de mi propia experiencia en el mundo MSX. Conocí la plataforma através de un amigo mío, Mario Luiz. En aquella época el mundo de la informática para mí aún era algo un tanto difícil, pero atractivo y animador.

El modelo de mi amigo era un Hot-Bit de la marca Sharp, con el que mucho nos divertíamos jugando a los juegos de Konami Road Fighter, Penguin, etc. Eran años de estudiante, sin preocupaciones o trabajos que hacer, excepto los de la escuela. Entonces mi amigo compró una unidad de disco 5 1/4, impresora y comenzó a tener nuevas aplicaciones, esta vez para realizar algunas de las tareas escolares. Era a mediados de 1987-88.

En 1988 todo comienza a cambiar, más estudios para mí y mi amigo, hasta que en 1988 entré en las Fuerzas Armadas (Marina), y en ese año apenas tuvimos contacto. Cuatro meses después juré bandera y fui el único destinado entre más de 250 hombres al CPD de la Base Almirante Ary Parreiras en Natal. ¿La experiencia con mi amigo y el MSX contribuyeron? Creo que sí. En la selección me preguntaron sobre varias funciones, y... En la base militar el ordenador que usaban era un 3 Xts 16bits, 8Mhz y disco duro de, si no me engaño, 40 ó 80 Mb. Fue así como me fui adentrando en el mundo de la informática de aplicación, el procesamiento de información.

Al final del servicio militar, y con un buen currículum, comencé a ver a mis amigos, entre ellos Mario Luiz, quien seguía trabajando con el MSX. Todo comenzaría cuando fui a trabajar en un empresa autorizada Gradiente, donde tuve la oportunidad de adquirir un modelo Expert 1.1. Como estaba trabajando poco tiempo, no tenía un poder adquisitivo muy bueno y fui adquiriendo los periféricos poco a poco. En un mes pagué la CPU, después la unidad de disco, y por último la impresora.

Usando los conocimientos adquiridos, descubrí que debía conocer más. Quería informatizar mi pequeño negocio (asistencia técnica). Sin duda las revistas me ayudaron. Fue así como algunos veían como realizaba algunas cosas que parecían imposibles de hacer en un 1.1. En 1996 con la compra de un modem y la consecuente lluvia de nuevas informaciones conocí a Alex Sandro de Betim (estado de Minas Gerais). Gracias a él tuve el primer contacto directo con un verdadero MSX, un 2+ con FM, memoria de 256Kb, unidad 3,5", ratón... Hoy puedo afirmar para quienes solamente leyeron sobre el MSX2 y MSX2+, que no saben nada de él. Mismo aquellos que lo tienen pero no bien configurado soft+hard. Leer un texto no permite imaginarse como es funcionando realmente. Actualmente cuando un "iniciado" tiene dudas sobre la capacidad del sistema, les muestro cosas como el Calculus, Unknow Reality, diskmagazines, con scrolls suaves, y con sonido Hi-Fi reforzado por amplificador. Ah, todo esto conectado a un video estéreo y televisor de 29" (de la forma que podéis ver en el menú principal de mi página Web).

La cosa no para aquí. Con el desarrollo de una placa electrónica para equipos de sonido, me uniría a la AIRN (Asociación de Inventores), que más tarde me ayudaría, y mucho, en presentaciones al gran público y en grandes ferias sin coste alguno, todo por intermediación del Sebrae-RN, un servicio de apoyo a pequeñas empresas en Brasil.

He contado además con un importante apoyo, el de CDHMP (Centro de Derechos Humanos y Memoria Popular) a través de Roberto Monte y Aluizio Machado, que hoy suministran gran cantidad de información en el proveedor de Internet creado por ellos mismos, el DHNET (www.dhnet.org.br), donde nos fue cedido todo el espacio que necesitemos. Más que eso, hasta yo conseguí entrar en Infovia con mi 2+. Ellos donaron un PC con modem para facilitar la comunicación y ayudar en la producción de la página Web, en la cual divido las tareas, las imágenes son producidas en el 2+ y el PC se encarga de comprobar el resultado en la página. Los objetivos de la reunión de esas fuerzas es la democratización de la informática. En este punto entra la correcta configuración de los MSX1, más accesibles, útiles, y fáciles de mantener imposible.

Hoy mi preocupación es el futuro de los programadores y sus trabajos. Puedo afirmar, de acuerdo a la experiencia que tuve "cuerpo a cuerpo" con millares de visitantes en ferias a las que asistí, que el error de los fabricantes del MSX fue el temor a la aparición de una torre (PC) a su altura. La primera cosa que uno procura en su equipamiento es la torre, su apariencia y después el software, pues del resto no sabe casi nada. Los recursos, velocidad, por increíble que parezca, son requisitos posteriores a observar. Es increíble, mas pura realidad. Basta observar las razones que quien abandona (en el PC) el Win 3.11 para pasar al Windows 95 a pesar de no ser tan rápido y seguro; hasta mismo el OS-2 que es multitarea real pero no tan "bonito" como el 95...



que él pudiese ver la expresión en el rostro de todos aquellos usuarios de MSX1 que vienen aquí y ven la novedad.

A la hora de trabajar una de las grandes deficiencias es un buen procesador de textos. Un ambiente con iconos, recursos para creación de tablas, gráficos, tipo de letra con tamaños predefinidos (no se precisa hacer cálculos vectoriales, bastaría cargar letras ya definidas), sin límite del tamaño de texto, preview, numeración automática, además de otros recursos típicos de un editor como un busca/cambia palabra, copia de bloques, etc. Ciertamente, esto existe ya para MSX2 , es el Ambiente de Opera Soft-Philips (DOS1), que tiene un entorno operativo muy bueno, Word-pro, base de datos,... pero que yo sepa no soporta imágenes. E infelizmente no imprime en impresoras con padrón Epson ni HP, bastaría que alguien lo adaptase para imprimir en otras impresoras, como Juan Salas hizo en sus programas. La impresión en color es un gran desafío, principalmente hoy con la popularización de las impresoras de chorro de tinta. Tengo oído hablar del Aladin DTP, pero según dicen no funciona bien mismo teniendo un MSX2 con 512Kb de RAM... ¿estaré equivocado?

Bien señores, a esas metas, a ser organizadas y lanzadas, las llamaré "New View Project" , una nueva visión para la utilidad del MSX en los días de hoy (y quien sabe de siempre). Otras cosas también están pendientes, como el acceso a Internet, pero gracias a Dios ya es un proyecto en marcha (apuesto por los programadores), el hardware ya está disponible (mis felicitaciones a los autores del ACCNET). El futuro de una próxima máquina también (mis felicitaciones también para Leonardo Padial y Ademir Carchano), y otros proyectos que ya son una realidad como el adaptador de ratón (Miri Soft), interface teclado, y tantos otros. Ítalo Valerio. Email: valerio@eol.com.br

¡Atención programadores!

Ítalo Valerio

Señores programadores, hasta yo me quedé "pasmado" con las demos Unknow Reality, Calculus y otras tantas. Pero queda la pregunta, ¿cuando Renata Monteiro, arquitecta, podrá preparar proyectos para exhibir a sus amigos y clientes en un entorno gráfico 3D basados en la técnica del Calculus, por ejemplo? ¿Cuando mi amigo Paulo podrá producir una cinta de video con los efectos que vemos en el Unknow Reality? ¿Leyendas como las del Metal Limit y otras tantas con letras gráficas y con scroll perfecto?

Quiero aprovechar para elogiar el trabajo de Juan Salas, programador del Final Video Graphics, Paint IV,... Debo decir que sus programas fueron una de las mayores atracciones en las constantes presentaciones del MSX. Al final, cuando un candidato a usuario viene hasta mí, su primera pregunta es: "si yo compro un MSX, ¿qué voy a tener y poder hacer?" Si yo le respondo que sólo podrá jugar a juegos se dará media vuelta y no volverá más, pero mostrando aplicaciones bien hechas y con buenos recursos...

Mi elogio para un programador nacional (Brasil) en estos momentos es para Giovanni, con su entorno operativo LIKE. Sin duda, una revolución para los MSX1. Todo lo que el usuario quería. Me gustaría

Sección coordinada por Germán Díaz
gdia0777@alu-etsetb.upc.es
http://www.geocities.com/SiliconValley/Way/4448

Preguntas y respuestas sobre el MSX

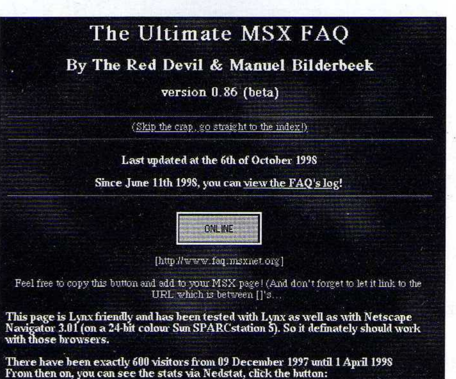
http://www.faq.msxnet.org

Estamos ante una de las páginas más completas en lo que se refiere al MSX en cuestión de historia y tecnología.

Constantemente actualizada gracias a Manuel Bilderbeek y a sus colaboradores, tenemos secciones que van desde información sobre las distintas versiones que el MSX ha tenido en su historia y las nuevas ampliaciones de hardware, hasta información detallada sobre los emuladores que existen para las diferentes plataformas como PC, Mac, etc.

Esta página es el FAQ oficial del grupo de discusión comp.sys.msx. Lo primero que nos encontramos es una descripción de cada versión del MSX con sus características principales y los modelos especiales que aparecieron con alguna característica diferente de los demás, como los Yamaha y su chip de sonido o los MSX con digitalizadores o con doble procesador.

Después de esta introducción nos comenta las expansiones musicales del estándar como el SCC, el FM, OPL4, etc., dándonos información sobre ellos, enlaces donde ampliar nuestros conocimientos técnicos y utilidades. Después viene el apartado de vídeo donde se nos explica lo que es el GFX, el Video9000 y el HBI-V1.



La sección de sistemas operativos está en construcción pero aún así nos comenta en qué consiste el MSX-DOS2. Los otros apartados de esta sección (SCSI, IDE, y demás) están en construcción.

Después nos hace una descripción de los interfaces de los MSX, cosa bastante útil para aquellos que sean manitas o que tengan que hacer adaptaciones de disqueteras, fuentes de alimentación, joysticks, cables de vídeo, etc.

Como un apartado especial tenemos TODO el hardware conocido de las casas comerciales que apoyaron al MSX, desde Sony, Philips, JVC,... hasta Gradiente o los Perfect de Daewoo. Y no podían faltar tampoco los productos que nunca llegaron a ver la luz tales como los MSX2 que IBM tenía previsto sacar y que se quedaron en sólo un proyecto. Es de destacar que la lista no se centra sólo en casas comerciales sino que también se incluyen proyectos de usuarios como Angel Cullá y su ACCNET o los proyectos de Brasileños del Z380.

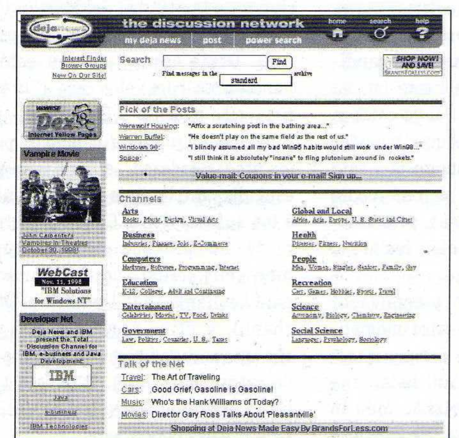
Las News para MSX

Apesar de no ser tan conocidas como antes, las *news* siguen siendo un buen lugar para el intercambio de información y la resolución de dudas que tenemos todos los usuarios de MSX.

En las *news* uno deja sus problemas en una especie de "cartelera" y todos los demás usuarios pueden leerlas y contestarlas, dejando el mensaje en la cartelera o directamente al destinatario. En estos grupos de discusión, como también se llaman, se tratan temas de cualquier tipo, desde el hardware, soft, emuladores, programación, búsqueda de programas por la web, ...

Para leerlas solo tenemos que estar conectados a Internet, suscribirnos y empezar a comunicarnos con los demás usuarios.

Una posible solución para aquellos que sólo tengan acceso al hipertexto es **Dejanews** (http://www.dejanews. com) con el que se pueden revisar los grupos de nuestro interés, leer los mensajes y contestarlos de forma anónima. Otra forma de hacerlo es a través de los lectores de news incluidos en los navegadores (Netscape e IE) para lo cual antes debemos configurarlo, eligiendo el servidor de news (normalmente el de nuestro proveedor de internet o en su defecto uno público) y suscribirnos a los grupos que queramos. La otra forma de hacerlo mientras no acaben el protocolo TCP/IP para MSX es como se comentaba en el número 37 de esta revista, mediante una conexión a una cuenta UNIX. Normalmente los sistemas UNIX suelen incorporar los programas para la consulta de news como rn, nn, trn, etc. Tan solo hay que preguntar al administrador del sistema si está suscrito, a qué grupos y el programa para leerlas.



Pero todo esto no serviría de nada si no tenemos ni idea de por donde comenzar nuestra búsqueda así que vamos a daros unos grupos, que creo que son todos los que hay de MSX:

alt.comp.msx (inglés)
comp.sys.msx (inglés)
fido7.msx (inactivo)
fido7.ru.msx (ruso)
es.comp.msx (español)

También se puede visitar **es.comp.emuladores** , que es en español pero básicamente de emuladores (consolas y demás). Como servidor público de news podéis utilizar uno que funciona bastante rápido, aunque hay días que no contesta: **news.mad.ibernet.es**

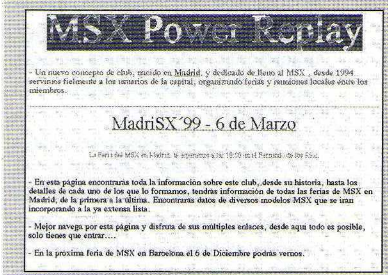
Y recordad que para cada grupo existen unas normas, tales como el idioma o no preguntar cosas que ya se han respondido y que se encuentren en las FAQ (Frequently Asked Question) oficiales de los grupos.

Noticias de Power Replay

http://www.meridian.es/usuarios/replay

En la página del club madrileño, además de sus secciones habituales de las reuniones por ellos organizadas, el proyecto MMSX, y la historia del MSX, tenemos las últimas noticias referentes a su club. Entre ellas destacan la asistencia de 2NDF a la feria de Zandvoort, el que Padial ha conseguido unos 20 Z380 más baratos en Suiza que los del distribuidor de Madrid y que posiblemente lo podamos ver en funcionamiento el 6 de Diciembre en la reunión de Barcelona.

Padial también ha solucionado los problemas del controlador de teclado PC para MSX en los Turbo-R y el desarrollo de un expansor de slots avanzado que es controlable mediante software y es más rápido que los demás.



MSX Resource Centrer

http://www.msx.org

En esta página encontraréis todo lo relacionado con el MSX, todas las páginas más famosas de juegos, grupos de programación, clubs de usuarios, etc... La página tiene unos gráficos muy buenos, la actualizan regularmente y además tiene unos enlaces muy interesantes. Tiene MIDIs, músicas para Moonsound y otras utilidades para MSX. Cualquiera que tenga una página relacionada con el MSX podrá poner un enlace en esta página.



Konami Man se actualiza

http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/9797/

Nos encontramos ante una página bastante sencilla y que va al grano en lo que a su contenido se refiere. Sin grandes alardes de diseño en su página tenemos muchas utilidades hechas por el propio "Hombre Konami".

Después de una página inicial algo desconcertante en la que se nota la "secta" entramos de lleno con su contenido. A destacar es su última versión del NestorBASIC (la 0.07) la cual necesita urgentemente betatesters según su autor, y es capaz de hacer cosas como manejar toda la memoria mapeada (hasta 4MB), acceder a toda la VRAM, almacenar varios programas en la RAM mapeada y pasar de unos a otros sin perder las variables, reproductor de MoonBlaster para MoonSound, etc, y encima es freeware. Lo único que necesita en un MSX2 o superior y 128k de memoria mapeada. Y como complemento del NestorBASIC nos ofrece el NestorPlayer 1.0, un reproductor de MoonBlaster y Wave realizado en NestorBASIC.



También tenemos la transcripción a formato digital del MSX2 Technical Handbook realizada por el propio Konami Man que también puede ser pedida al propio autor por solo 500 pesetas en un disquete con etiqueta y todo. eso sí, está en inglés a excepción del índice y un manual de KunBASIC en español.

Y como no podía ser de otra forma, el famoso curso de ensamblador Easymbler que ya nos ofrecía la Eurolink; pues aquí están las tres primeras entregas (¿y la cuarta?). Es un curso bastante completo sobre el ensamblador del MSX realizado con mucho humor y algo de "secta".

Bueno, y para finalizar una serie de rutinas realizadas por el mismo Néstor para el MegaSCSI. Estas rutinas son la de protección de escritura para las particiones realizadas con el MegaSCSI, un selector de arranque a 50 ó 60Hz y un parche para usar el teclado normal en vez del numérico para la emulación de disquetes.

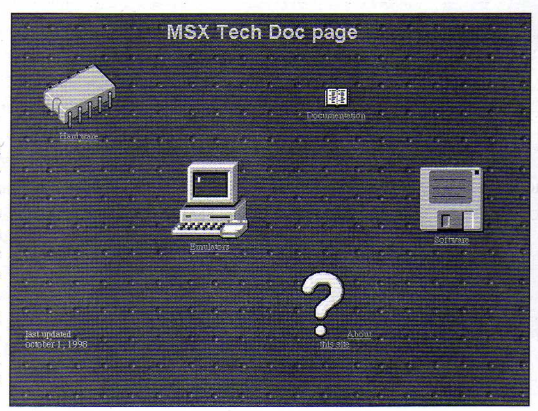
Hardware, hardware, hardware, ...

http://cisip.sonnet.ru/MSX/projects/

http://huizen.dds.nl/~alwinh/msx/

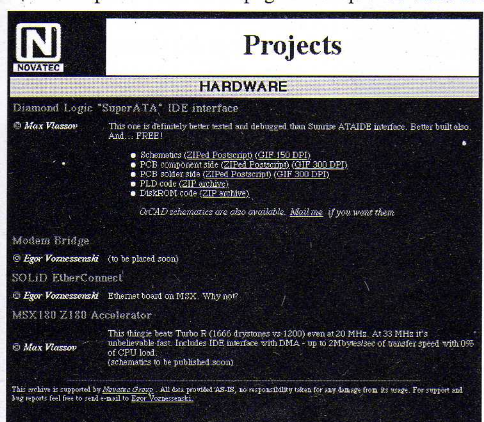
Creo que a todos siempre nos ha hecho ilusión poder hacer algún cacharrillo para nuestro MSX. El problema que hay es que es demasiado costoso realizarlo uno mismo tanto por el tiempo que un desarrollo necesita como la imposibilidad que tienen algunos de hacer prototipos y testearlos. Así que la solución está en cogerse unos esquemas de algo que ya se haya hecho, como en esas revistas de electrónica, y empezar a soldar componentes.

En el campo del MSX la verdad es que no había demasiado de dominio público para que uno se pudiera poner a hacer cosas en casa pero esto está cambiando.



En la página de Alwin tenemos un acelerador para MSX llamado MSX Super Turbo que puede hacernos llegar con nuestros ordenadores hasta los 10Mhz

Para empezar tenemos la página de los rusos de **Novatec** (http://cisip.sonnet.ru/MSX/projects/) donde tienen a disposición de todo el que los visite los esquemas para realizar un interface IDE. Incluyen esquemas, PCB's y la ROM y según ellos es mejor que la de Sunrise tanto en construcción como en problemas. También parece que van a realizar aceleradores basados en el Z180, interfaces Ethernet (para redes locales) y otros proyectos que aún no están disponibles.



Otra opción la tenemos con **Alwin Henseler's Hardware Projects** (http://huizen.dds.nl/~alwinh/msx/), un holandés que ha desarrollado un acelerador para MSX llamado MSX Super Turbo que puede hacernos llegar con nuestros ordenadores hasta los 10Mhz (aunque siempre hay problemas con eso de acelerar...) Está realizado con componentes comunes que pueden ser reemplazados por otros en caso de falta de existencias y tiene un diseño más sencillo que el acelerador de 7Mhz, pero en SMD. La flexibilidad es total ya que la velocidad puede ser ajustada a nuestras necesidades.

Todo el soft a tu alcance

ftp://ftp.funet.fi/pub/msx

Una buena colección de programas MSX es el FTP de **FUNET** donde tenemos juegos de MSX1/ 2/2+/TR comprimidos en lzh, pma, etc. listos para disfrutarlos, utilidades, fotos de las reuniones de BCN, Tilburg, etc, promos, demos, músicas, textos, ... Entre los programas que podemos encontrar podemos ver desde el Army Moves de Dinamic hasta cosas como el IllusionCity o el Snatcher.

ftp://ftp.komkon/pub/MSX

KOMKON es un servidor parecido al anterior pero especializado más en los emuladores para MSX (y otros sistemas) y donde podemos encontrar hasta las versiones beta de los Nemesis (con fases inéditas en el juego comercial) o versiones japonesa e internacional del Antartic Adventure. Y también programas de lenguajes (C, Pascal, etc) y documentos técnicos.

Nuestra Web elegida mejor página MSX

www.ctv.es/USERS/hnostar

Nuestra página web ha recibido el primer premio a la Mejor Página Web de MSX. Las votaciones, que han sido dirigidas por **Tiago Tresoldi** del **Club MSX Italia**, tuvieron lugar hace varios meses.

THE BEST MSX HOMEPAGE Club MSXItalia 1998

En nuestra página encontraréis un apartado con el resultado de todas las votaciones, en el que aparecen un total de 55 páginas seleccionadas. Nuestra página resultó ganadora con un total de 258 votos, y a tan sólo 1 punto se encuentra la web de MSX Resource Center. En tercer puesto, y con 179 puntos, está la web de Parallax, seguida de la página de Sean Young (158 votos) y Adrian Page (125 votos). Gracias a todos aquellos que votaron por nuestra página. Esperamos repetir fortuna el próximo año.

De mudanzas en la Web

En estos últimos meses parece que hay mudanzas por Internet. De entrada, la comentada en el número 41 de Hnostar, la francesa **"MSX World Datas"** ya ha cambiado de dirección y la que ahora es válida es: **http://perso.club-internet.fr/bezon/index.html**

http://perso.club-internet.fr/bezon/index.html

Otra de las novedades que nos encontramos en Internet es la unión de Stichting Sunrise con Sunrise Swiss, pasándose a denominar *Sunrise for MSX*. Por lo tanto han abierto un nuevo apartado en Internet (aunque en el mismo servidor): **http://www.msx.ch**

En esta página nos podemos encontrar lo mismo que en las anteriores: listas de productos, actualizaciones de soft,...



http://www.msx.ch/

Actualización del soft

Y ya que hablamos de actualizaciones de soft, en esta misma página de *Sunrise for MSX* tenemos varias novedades.

Para el interface IDE han publicado la versión 5 de su BIOS para MSX 2/2+ y Turbo R (aunque hay una sexta versión que todavía no está disponible en su web).

Para Moonsound tenemos la versión 1.12 del Moonblaster, el DOS Replayer TSR y el Replayer.

Como últimas novedades también tienen el VMF Video Player v0.7 y la actualización de su lista de precios.

http://www.casema.net/~tfh

Más cambios y actualizaciones

Y como esto no para, la nueva versión del FreeMSX , la 0.14, ya ha salido.

Pero esta vez también ha cambiado el nombre del emulador de Turbo R, pasando de FreeMSX a RuMSX, por lo visto debido a problemas con el nombre en los Apple. Lo podréis encontrar en Maurizio's Homepage: **http://www.geocities.com/Hollywood/Lot/1960**

Otra página de emuladores de MSX es **www.casema.net/~tfh**

M.E.P., o MSX Emulator Page, pretende convertirse en un lugar de visita para los interesados en el mundo de los emuladores de MSX. Es esta página se encuentran actualizados los últimos emuladores que existen para MSX desde el MSX4PC v0.90 hasta el RuMSX v.14, por el que parece más decantado.

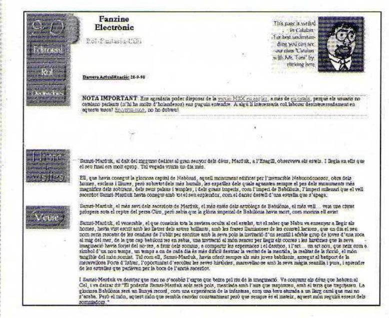
Aparte de la sección de los emuladores, también encontramos sección de programas y juegos donde tiene una lista de unos 500 para MSX1 y más de 150 para MSX 2/2+ y Turbo R, ROMs de los juegos en cartucho, una sección de música de juegos MSX tanto en MOD, S3M o MIDI.

Como novedad también tenemos la sección de Fony, de donde nos podemos bajar el GFX9000 Utility Disk, el Solid Snake en inglés o varias Fony Demodisks.

La Novena Dimensión

www.geocities.com/Area51/Dimension/9812/

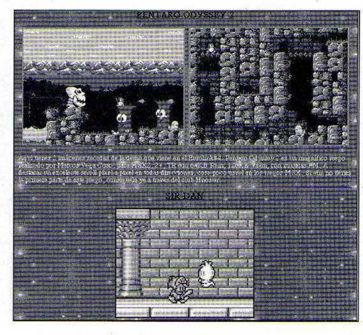
Página realizada por el balear Antoni Burguera, donde en una sola página, realizada íntegramente en catalán, se nos vuelve a contar una historia de como surgió el MSX y las diferentes versiones que ha tenido y tendrá. Esta página tiene una serie de artículos entre los que destacan los del Metal Gear, el Nemesis, Pentaro Odyssey, Sonyc, los juegos realizados por el propio autor de la 9D, el comentario de la traducción del Dragon Slayer VI o un artículo sobre el MMSX o la opinión del autor de la página que salió publicado en esta misma revista. Además se incluyen músicas de los juegos y sagas más famosas del MSX como la saga Nemesis y Salamander, el SD-Snatcher, USAS, Maze of Galious o la saga Ys, todas ellas en formato MIDI.



Cabinet ya tiene Web

http://usuarios.intercom.es/dzorita

En la página de Daniel Zorita podemos ver algunas fotos inéditas del pasado encuentro de Barcelona. Aunque de momento está en fase de construcción podemos ver ya algunas pantallas de sus próximos lanzamientos.



FutureDisk en Internet

http://www.futuredisk.msxnet.org

Quienes también cambiaron de URL (dirección web) han sido los de FutureDisk, mucho más fácil de recordar que la que tenían.

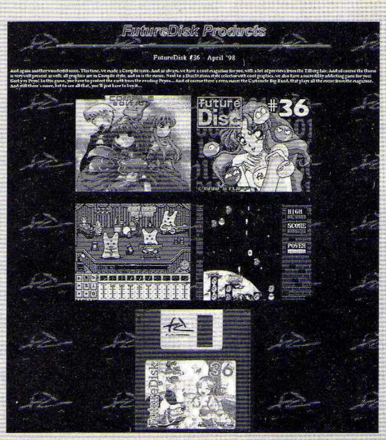
Al entrar en su página nos dan la posibilidad de elegir varios modos de visualización, en modo texto, con frames, etc. igual que en la de Parallax.

Esta página está en inglés, aunque si alguien no sabe inglés siempre puede echar mano del traductor on-line del buscador Altavista (no es que traduzca muy bien pero algo puede ayudaros).

Una de las secciones más completas es la de los productos de FutureDisk, en donde podemos ver una lista completa de todos los FD que han salido desde su primer número, incluyendo una pantalla de cada uno. Además, podemos ver el contenido de estos números, imágenes, y hasta enviar una hoja de pedido de números atrasados.

También, en "Help me" podemos ver las caras de todos sus componentes con sus respectivos emails de contacto.

En la página del grupo también piensan incluir juegos y programas de dominio público que normalmente ya se entregan en su FD. Y además podemos escuchar de fondo algunas canciones MIDI mientras leemos algunos textos.



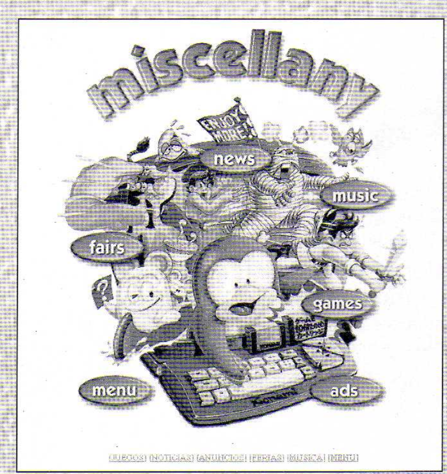
BIOS actualizada para el IDE

Desde hace unos meses disponemos de nuevas unidades del interface IDE de Sunrise. Ahora ya funcionan perfectamente y pueden ser adquiridos al instante, sin tiempos de espera (hasta agotar existencias). Además, se ha desarrollado una nueva BIOS para poder usar discos duros de poca capacidad (desde 32Mb) y se ha mejorado la BIOS existente (por ejemplo, problemas que había usando ampliaciones de memoria). Uno de los autores de esta nueva BIOS es Jon de Schrijder, de Compjoetania. Actualmente existen dos BIOS, por un lado la antigua que sólo soporta discos duros LBA (generalmente mayores de 500Mb) para TR y MSX2, y la nueva BIOS CHS que soporta discos duros más viejos, aunque ésta tiene la desventaja de que es más lenta. También se ha mejorado el programa FDISK y está en proyecto mejorar las rutinas de acceso a CD. Por otra parte, Antonio Fernández ha desarrollado un par de programillas para el IDE, uno es el STANDBY y otro FLASH PRG. Éste último permite instalar la BIOS del cartucho tanto en el slot 1 como en el slot 2.



Material de Japón

Si buscas un MSX2+ o MSX turbo R, una disquetera de repuesto o cable de teclado para el Turbo R (que se suelen estropear con cierta frecuencia), cartuchos de Konami (muy solicitados últimamente), etc. es posible que nosotros podamos conseguírtelo. Con ciertos juegos, como por ejemplo Moon Light Saga, es preferible esperar a tener un pedido mínimo de unidades para hacer un pedido global. Cuando leas estas líneas es posible que ya dispongamos de varias copias de la diskmagazine NV japonesa (solicitada por varios de nuestros lectores) y el nuevo juego Magical Labyrinth Remix. Os recordamos que este material no tenéis que pagarlo por anticipado, basta con que lo reservéis con anticipación.



http://www.ctv.es/USERS/hnostar

Página Web del Club

Desde hace algún tiempo hemos realizado varios cambios en nuestra página Web. Algunas secciones han cambiado, el catálogo de precios y productos se actualizó, etc. El mayor problema es que no tenemos tiempo para nada, en los últimos meses prácticamente sólo Jesús estuvo a cargo de todo, de hacer la revista, encargarse de los pedidos, contestar las cartas y emails, etc... un montón de trabajo para una sóla persona. Por eso, lamentamos que nuestra página lleve sin actualizar varias semanas (aunque tampoco es la única), seguramente esto cambie en cuanto terminemos de hacer este número.

Para que os hagáis una idea, en los últimos 12 meses por nuestro buzón de correo electrónico han pasado unos 5.265 mensajes (enviados y recibidos), en varias ocasiones se nos ha acumulado el correo, por lo que os pedimos paciencia si no podemos responderos en uno o dos días.

Ayuda al programador español

Ya está en marcha la campaña de ayuda al programador español. El club pondrá en circulación una especie de tarjeta personal de socio con la que se podrá adquirir software nacional a precios reducidos. Por ejemplo, si un juego cuesta 2.500 ptas, los socios que tengan la tarjeta pagarán 2.000 ptas. (es sólo un ejemplo). El coste de esta tarjeta es de 1.500 ptas, y calculamos que esa es la cantidad que uno puede ahorrarse con la compra de 2 o 3 juegos. La tarjeta tendrá un período de validez limitado a 12 meses. Los que ya han abonado las 1.500 ptas que no se preocupen, pues las tarjetas aún no están hechas y el tiempo (12 meses) no empezará a contar hasta que las reciban, que será cuando empiecen a salir los primeros juegos españoles: PuddleLand, KPI ball, Sir Dan, Pentaro Odyssey 2... La tarjeta sólo resulta importante tenerla cuando se compre en los stands de los encuentros de Madrid o Barcelona, para acreditar que uno está abonado y tiene derecho a un precio especial.

Además, es posible que se gratifique de alguna forma a aquellos que más soft adquieren, y por nuestra parte ofreceremos también algunos descuentos en algunos de nuestros productos a los que posean la tarjeta. El dinero recaudado irá a parar a un fondo común de los programadores, para pagar gastos de disquettes, cajas, manuales, etc. entre otras cosas.

Nuestros próximos proyectos

Además de continuar con la distribución de software y hardware de otros grupos, también seguiremos prestando nuestra ayuda a programadores. Los interesados en programar en Graphics9000 pueden, desde ahora, adquirir el manual de aplicación, que ha sido la única guía que han tenido los holandeses para programar algunas cosas para el Graphics.

También Koen van H. (autor del Video9000) está desarrollando el GBASIC para este cartucho. Muy pronto tendremos una primera versión beta (o alpha) de este Basic, y seguramente nos den autorización para distribuirlo entre otros usuarios. Con este Basic se puede hacer un Screen 30, cargar imágenes del GFX con Bload, usar la instrucción Copy, etc.



El Club también está haciendo unas bolsas exclusivas con el logo MSX. Aunque las bolsas no son muy caras, la fabricación requería un pedido mínimo de 5.000 ó 10.000 bolsas. Para ello hemos contado con la ayuda de algunos grupos nacionales e internacionales, quienes han colaborado comprando un mínimo de bolsas cada uno. Todos estos patrocinadores con sus respectivas direcciones aparecerán en las bolsas. Las bolsas se entregarán a los usuarios en los encuentros y ferias que se celebren, tanto en España como en el extranjero, aunque los usuarios particulares también podrán comprar, si lo desean, varias unidades. Para el diseño de la bolsa hemos pedido la opinión de cada uno de los grupos interesados. Al final, estudiando todos los consejos y opiniones hemos optado por un diseño al gusto de la mayoría (aunque no fue fácil).

Ante la inminente salida de nuevos juegos juegos como CoreDump, PuddleLand, etc. el Club está buscando también un estuche que sirva para guardar los discos del juego con su respectivo manual. De momento no hemos encontrado ninguna solución económica a este problema, aunque seguimos buscando una solución. Como véis, últimamente estamos bastante ocupados con todo tipo de temas. También es posible que nos encarguen hacer los manuales de algunos juegos, pero no os preocupéis que buscaremos la forma de no retrasar tanto la revista. Eso sí, necesitamos que todos colaboréis también un poquito enviándonos los artículos con tiempo y en orden. Normalmente no empezamos a maquetar la revista hasta pasado un mes desde que sale el último número. Maquetar y diseñar una revista como ésta no es cosa fácil y requiere su tiempo.

Necesitamos tu colaboración

Lo decimos siempre, pero no está de más repetirlo. Últimamente tenemos que encargarnos nosotros de los comentarios de juegos, productos, etc. cuando algunos de esos productos ya los tenéis vosotros y podríais dar vuestra opinión al resto de usuarios. Nosotros ya tenemos suficiente con analizar las versiones beta y muestras que nos llegan, además de encargarnos de buscar y pedir a alguna gente que nos envíe artículos o fotografías de encuentros a los que asisten. También pedimos disculpas si alguna vez olvidamos publicar algo o no disponemos de espacio para ello en la revista. Teníamos pensado dedicar unas páginas al pasado encuentro de Río de Janeiro pero no ha sido posible, y también tendríamos que haber comentado el fabuloso replayer para música Moonsound (con el que es posible reproducir música desde el DOS sin entorpecer para nada el trabajo del ordenador) que desarrolló Armando Pérez 'Ramones' y que además es de dominio público.

mercadillo del usuario

VENDO unidades de disco para todos los modelos de MSX a 3.000 ptas. c/u.
Paco Molla
Apdo. de Correos 145
46870 Onteniente (Valencia)
Tel. (96) 238 61 71

VENDO o cambio Amiga 500 por material MSX.
José López González
C/. Mas Canals nº22, 1º 2º
08208 Sabadell
Tel. (93) 717 56 29

VENDO MSX2+ Panasonic averiado (posible reparación). Precio a convenir. El ordenador lo tiene el Club Hnostar.
Teo González.
Tel. (93) 815 30 28
Móvil. 930 56 84 81

VENDO MSX Turbo R ST, 512Kb RAM interna, y disquetera externa adaptada por 50.000 ptas. También vendo varios MSX1 de Spectravideo y Dynadata-Daewoo por 1.995 ptas. Paco Molla.
Tel. (96) 238 61 71

VENDO MSX2 Philips NMS 8280, con impresora, tableta gráfica, ratón, cables, joystick y manuales por 25.000 ptas. MSX Turbo R GT, ampliación 4Mb de Padial, mini-expansor de 4 slots, interface SCSI, HD 540Mb, Moonsound, minitorre, ratón, joystick, y manuales por 150.000 ptas. Rubén Arraya. Tel. móvil: 939 49 08 28

VENDO dos monitores Philips 12" F/V a 2.000 ptas c/u. Cuatro joypad SVI a 1.000 ptas c/u. MSX2 Philips VG-8235 por 5.000 ptas. Precios con envío no incluido.
Francisco José Suárez.
Tel. (922) 63 76 97

CONSIGUE GUNMSX#1, el primer CD con todas las MSX Club y MSX Extra escaneadas (formatos GIF y JPEG). Más de 1.500 imágenes de alta calidad. ¡Por sólo 750 ptas envío incluido! J.J. Ferrés Serrano.
C/. San Acisclo, 46
14007 Córdoba
Email: i42fesej@uco.es

VENDO diverso material: MSX Eternal magazine (100 ptas), MSX Spirit (200), SD Mesxes (150), manuales Philips (300), joystick (500), Pentaro Odyssey (900), CDs recopilatorios (900), disquetera Chinon 720Kb sin controladora (1.900), teclado repuesto NMS8250/80 (1.500), MSX Sanyo MPC-100 con manuales (1.900), ordenador Oric Atmos 48K (1.500).
Ricardo Suárez Caballero
C/.Tierno Galván, 11 - 11 izq.
30203 Cartagena (Murcia)
Tel. (968) 52 13 22

VENDO los siguientes cartuchos en impecable estado: Mirai the Future, Fastasm Soldier (3000 c/u.), Super Billiards, Guardic, American Truck, Elevator Action (2.000 c/u). También Némesis 3 y Knightmare. Andrés Greciano.
Tel. (91) 858 13 00

I'M LOOKING for users who want to exchange software with me. I have a complete list on disk. Also Iam looking for some MSX-Club magazines (numbers 77, 78 , etc). Please, let me know if you have those magazines and what you want for them. You can contact me in English, German and Dutch.
Tonnie Overgoor
Rodingsveen 128
7041 VN 's-Heerenberg
The Netherlands

VENDO impresora Philips NMS 1431 por 6.000 ptas. También compraría lector CD SCSI barato. José López.
Tel. (93) 717 56 29

COMPRO, vendo e intercambio cartuchos de MSX y MSX2. Además estoy interesado en contactar con demás usuarios del sistema.
Manuel Dopico Rodríguez
C/ Santiago Rusiñol, 51 4º1ª
08304 Mataró (Barcelona)
Tel. (93) 790 57 25

COMPRO cartucho Solid Snake. Interesados contactar con Xavier en el tel. móvil: 939 33 33 33

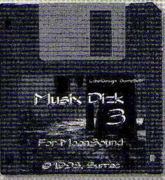
COMPRO ratón MSX o también podría interesarme un Nice Mouse de segunda mano en buen estado. Preguntar por Rafa en el tel. (93) 757 99 56

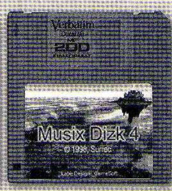
VENDO todo tipo de material MSX, software y hardware. Como la lista es enorme podéis pedirla por internet o carta. Algunos ejemplos: Slot expander 4 slots (100.000 liras), HD SCSI + interface (desde 190.000 liras), MSX2 varios desde 85.000 liras. Piezas y componentes para reparar MSX2 Philips NMS 8245/50/80. Disquetera original Philips (60.000 liras), Sony Digitizer (350. 000), IDE interface (80.000 liras), ratones, lectores CD, MSX-DOS2, Kit MSX2+, cables, manuales de programas, soft original...
Pedir lista completa a:
Ivano Sabbatini. C.P. 122
60035 Jesi (AN) - ITALIA
Email: cmmj_sab@comune.jesi.ancona.it

COMPRO ordenador MSX2 a precio razonable. Chabi.
Tel. 922-16 11 12
javiera@infocanarias.com
Me interesa mucho, contactad conmigo...

BUSCO teclado de Sony F900,F700 o F500 que funcione a ser posible. Enric Geijo.
Tel. (93) 385 61 35







Nuevo software

Actualmente disponibles para MOONSOUND ...
Unreal World 2 promo
ALTO
Rhythm
The Trilogy
Jungle Symphonies
Techno Trance
100% Music
Musix Dizk 2, 3 y 4
13 in enn Dozijn
Music Maniac 2
Pure...
PRÓXIMAMENTE...
DanDan music-disc
Home Pop Clazzix...







Números atrasados

¡NUEVAS OFERTAS!

Números 25+32 .... 300 ptas.
Números 36+37+38 .... 1.500 ptas.
Números 36+37+38+39 .... 1.900 ptas.
Números 36+37+38+39+40 .... 2.300 ptas.
Nºs 36+37+38+39+40+41 .... 2.800 ptas.

Números sueltos

Números 25 ó 32 .... 200 ptas.
Números 36 ó 37 .... 600 ptas.
Números 38 ó 39 .... 700 ptas.
Número 40 .... 800 ptas.
Número 41 .... 1.000 ptas.

Si estás interesado en alguna publicación extranjera, como XSW-Magazine, ICM Magazine, etc. podemos conseguírtela

Unidades muy limitadas.
Gastos de envío incluídos (en caso de contra-reembolso añadir 250 ptas más por envío).



VENDO MidiSaurus recién traído de Japón con todos los manuales y caja en perfectísimo estado (prácticamente sin usar) por 10.000 ptas. Preguntar por David.
Tel. (93) 386 25 95
FernandezDav@mail.bancsabadell.com

COMPRO MSX2 con unidad de disco. Precio a negociar.
Email: jclopez@accesosis.es

VENDO ordenador MSX2 Sony HB-F9S por 5.000 pts. Nacho.
Tel. 939-15 34 63
Email: secondf@hotmail.com

I'M LOOKING FOR MSX Computer, MSX 1 serie (Yashica, Fenner, Toshiba, Goldstar, Spectravideo, Pioneer etc), only in perfect state, please. Send me an E-mail to:
Massimiliano (Rome)
MC9531@mclink.it

I'M LOOKING FOR a MSX2 or MSX2+ computer. Preferable a Sony HB-700D or 500D, but anyone will do.
Mikael (Sweden)
despair@starbase.globalpc.net

COMPRO Mega-SCSI, interesados enviad ofertas a Josep Bonet.
Tel. 93 721 01 61
Jepbonet@arrakis.es

COMPRO cartuchos para MSX-1. Enviad lista a:
mop50633@mail.telepac.pt

CAMBIO Sony MSX2 F9S por: expansor de slots, FM-Pac, controladora IDE, Interface Nice Mouse o algo que me pueda interesar.
José Antonio Lafuente.
(95) 494 10 28
JLAFUENTEH@nexo.es

ON SALE 720 K used (IBM, Sony, TDK, Fuji, etc.) disk for 50 ptas each one. Order size over 100 disk. Fausto Mollichella
Via di G. Perfetta, 130
00142 Rome (Italy)
md4191@mclink.it

ON SALE Philips MSX1 in perfect conditions and with 200-300 games on tape. Alessandro Molina (Italy)
javanx@geocities.com

COMPRO RobotArm SVI2000, con o sin cartucho SVI200-C. Compro Panasonic TR-GT. Vendo MSX1 Canon V-20 + juegos originales en cinta. Vendo Spectravideo 728 SIN fuente de alimentación.
Razón: mco@nil.fut.es

I'M INTERESTED in a FS-A1ST or FS-A1GT MSX TurboR computer.
Contact: jacoby@cpovo.net



¿Todavía no estás suscrito? Pues todavía estás a tiempo. Por sólo 433 ptas. envío incluido recibirás cada 2 meses en tu domicilio esta fabulosa diskmagazine.

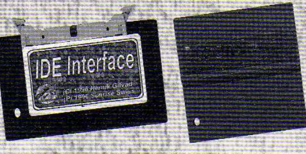
SUSCRIPCIÓN POR 6 NÚMEROS AL AÑO, POR SÓLO 2.600 PTAS.

MSX





Interface IDE	**7.500**
Moonsound	31.500
Graphics 9000	36.500
Video 9000	**43.500**
GFX9000+Video 9000	**72.000**
Expansor 8 slots Sunrise	31.500
RS232C Sunrise	**6.800**
MSX-DOS 2.22 (Italia)	6.000



Caja Moonsound/GFX	2.400
Tarjeta COVOX	1.000
Joystick	1.000
Nice Mouse	7.000
ACCNET	9.000
ACCNET + Modem 33K6	17.000
PAL-Encoder (RGB->CVBS)	**9.500**
SRAM 128Kb OPL4	**3.000**
SRAM 512Kb OPL4	**7.000**
Instalac. 512Kb Moonsound 1.0	**1.000**
Instalac. 1024Kb Moonsound 1.0	**2.000**
PowerBasic para MSX2 (EPROM)	2.500
SCC RAM	**Consultar**
SCX	**Consultar**



100% Music (FutureDisk)	**700**
Music Maniac 2 (Kenda)	**750**
Music Dizk 2 (Surrec)	**500**
Music Dizk 3 (Surrec)	**500**
Music Dizk 4 (Surrec)	**500**
13 in enn Dozijn (Surrec)	**500**
Alto (Near Dark)	500
PURE (Omega)	750
The Trilogy (MGF)	500
Rhythm (MGF)	500
Techno Trance (MGF)	500
Jungle Symphonies (Compjoetania)	500
Unreal World (Cybertouch)	500
Unreal World 2 (Cybertouch)	300
XTAZY Music CD	**3.000**
MB-WAVE 1.12	**gratuito**

OFERTA

Graphics 9000 + Video 9000

72.000 ptas.



Video9000:
Digitalización en tiempo real, superimposición, res.máxima de 512x424 pixels, 32768 colores, entradas de video RGB, CVBS y S-VHS, exporta en formato VGF, PIC y BMP,...



JUEGOS

3D Car Action F-nano2' (TR)	**1.500**
Moon Light Saga (japonés)	**4.500**
The Lost World	**3.500**
Magical Labyrinth Remix	**consultar**
NV Diskmagazine (japonés)	**consultar**
Pumpkin Adventure III	3.250
Pentaro Odyssey	2.000
Tetris 2	2.500
Match Maniac	1.800
Bozo's Big Adventure	1.800
The Witch Revenge	2.100
Retaliator	2.600
Shrines of Enigma	2.000
Akin	2.500
Pumpkin Adventure II	2.700
FD Konami Collection	**750**

MÚSICA

Oracle (editor)	**2.600**
Moonblaster 1.4 (editor)	2.200
Tweety's Choise (Music/Audio)	500
Music Dizk 1 (Music/Audio)	500

VARIOS

Screen 11 Designer (ed. gráfico)	1.500
Calculus (demo, GFX9000 opcional)	500
CD Energy from MSX	1.000
CD MSX	1.000
Battle Bomber (GFX9000)	1.750
Manual programación GFX9000	1.500
CD Player (vers.SCSI)	250

Podemos conseguir piezas para reparación de ordenadores MSX, incluido para MSX turbo R (cable teclado, disqueteras, ...). También podemos conseguir material de segunda mano (cartuchos, impresoras, CDs,...) de Japón.

Los precios superiores a 1.000 ptas. no incluyen los gastos de envío (serán 250 ptas. y se enviará por correo certificado). Para envíos contra-reembolso los gastos de envío serán de 350 ptas. También, dependiendo del envío y urgencia enviamos por EMS Postal Express ó agencia de transporte 24h.
Es posible realizar el pago mediante un giro postal o ingreso en nuestra cuenta corriente de **Caja Postal nº 00-18.880.917** (Rogamos enviar una fotocopia del resguardo o llamar indicando el motivo del mismo).
Muy importante: consultar previamente la disponibilidad del producto.



Apartado de Correos 168
15700 Santiago de Compostela
Tel. (981) 80 72 93
E-mail: hnostar@ctv.es
http://www.ctv.es/USERS/hnostar/

10ª MSX Computerdag
ZANDVOORT
19 de Septiembre de 1998

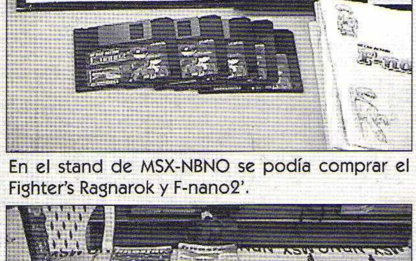
Por Nacho Cabrera
de The 2nd Foundation
[secondf@hotmail.com]



Foto digital: Mari van den Broek (MSX-NBNO)

Son las 7:15 de la mañana. Bajo la interminable lluvia de Amsterdam esperamos el tranvía que nos llevará a Central Station, donde un tren de cercanías nos acercará a Zandvoort. Allí. a tan sólo 30 minutos de la capital holandesa, un pequeño pueblo costero acoge la 10ª MSX Computerdag.

Desde la misma estación de Zandvoort ein Zee se divisa la silueta del Sporthal Pelikaan, el pabellón deportivo que año tras año sirve de recinto a esta popular feria, la segunda en importancia de las que se celebran en Holanda. Jaap Hoogendijk, de la organización, ya nos había reservado un stand privilegiado frente a la puerta principal y un librito con las direcciones y los productos que se presentarían en cada mesa. La organización es uno de los puntos fuertes de esta reunión, dando un agradable aspecto de profesionalidad.



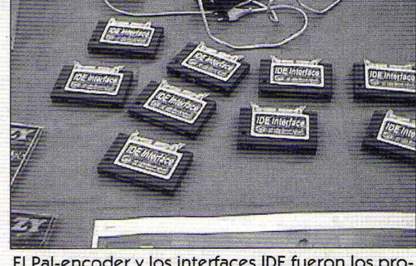
En el stand de MSX-NBNO se podía comprar el Fighter's Ragnarok y F-nano2'.



Por supuesto no faltaban ejemplares de la revista Hnostar, distribuída en Holanda por MSX-NBNO.

Lamentablemente, el punto flojo eran las novedades a presentar. aunque acudieron varios de los más importantes creadores de hard y soft para el estándar, no vió la luz ningún proyecto realmente impactante. Lo cierto es que este "compás de espera" al que nos están sometiendo los desarrolladores de los Países Bajos se está prolongando demasiado.

Por supuesto, como es normal en todas las ferias holandesas, había muchísimo hardware de primera y segunda mano a muy buen precio. Desde ordenadores MSX2 rondando las 6.000 ptas. hasta incluso un brazo robot "Robotarm" a 10.000. En uno de los stands incluso era posible jugarse un descuento en hardware en un simulador de tragaperras. Nosotros obtuvimos un 25% en un Music Module ¡a estrenar! y nos lo trajimos por 4.000 ptas. También adquirimos varios interfaces RS-232, un joyball y algunos cartuchos. Como gran parte de este hardware venía en sus embalajes originales, al final obtuvimos un voluminoso paquete de bolsas que posteriormente mantuvo bastante entretenidos a los agentes de aduanas de Schipol.



El Pal-encoder y los interfaces IDE fueron los productos destacados en el stand de Sunrise.

La presencia de las consolas en esta feria quedó realmente reducida a la mínima expresión: un par de stands, exhibiendo juegos para SNES, N64, PSX y algún desconocido artefacto japonés. En el recinto de la feria se habilitó además una sala de proyecciones con sesión continua de "Guyver", un anime que está arrasando fuera de nuestras fronteras y que, como es habitual, es harto improbable que veamos llegar a nuestro país de forma normalizada.

En el stand de **Future Disk** conocimos a Jorrith Schaap, que se ocupará de realizar los test diseñados por Leonardo Padial para verificar la compatibilidad del PC-Keyboard Interface en los ordenadores holandeses. El grupo exhibía el último número de la diskmagazine FutureDisk y atendía peticiones de suscripciones y números atrasados.

MSX-NBNO mostraba el F-NANO2', un juego japonés de carreras de vehículos futuristas en 3D para Turbo-R bien conocido por los usuarios españoles.

Los veteranos **Delta Soft**, junto con hardware de segunda mano, vendían sus conocidas demos a base de digitalizaciones.

Paragon mostraba el desarrollo del DOME, un juego de estrategia en tiempo real para MSX2, así como sus conocidos Bomberman y Construction Craze.

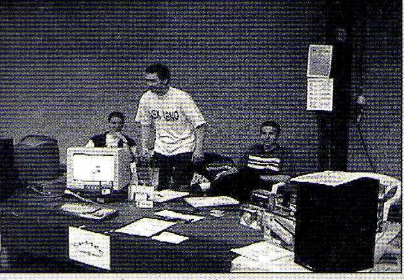
Sargon exhibía sus Defender 6 y Twisted Reality II, además de amenizar la reunión con diversas composiciones para Moonsound.

En nuestro stand, además de las conocidas recopilaciones Xtory I y Xtory II, se exhibían los Power CD Falcom Perfect Collection, Snatcher Battle y Gradius, además del nuevo expansor de 32 bits de Padial Hardware y diversa información técnica sobre el MMSX y sus desarrollos específicos como el PC-Keyboard interface, el Generador de Slot Avanzado o la tarjeta Z380 para este último.

Stichting Sunrise, en un stand que se nos antojaba algo vacío, exhibía sus esperados Core Dump (demo) y The Lost World. Con una mesa propia, Henrik Gilvad y dos colaboradores ofrecían un inmejorable servicio de asistencia técnica. Allí mismo nos explicó las mejoras realizadas en la BIOS del interface IDE para que soporte discos duros de cualquier tamaño en modo CHS, así como las modificaciones que debíamos realizar en el propio interface para que estas mejoras puedan aprovecharse en ordenadores MSX2/2+ y no sólo en los Turbo-R.

Totally Chaos mostraba su MSX Info-blad, una de tantas revistas que pretenden ocupar el grave vacío que ha dejado el cierre de la MCCM. Les deseamos la mejor de las suertes. También vendían musicdisks y una curiosa versión para MSX2 del sistema operativo Windows'98.

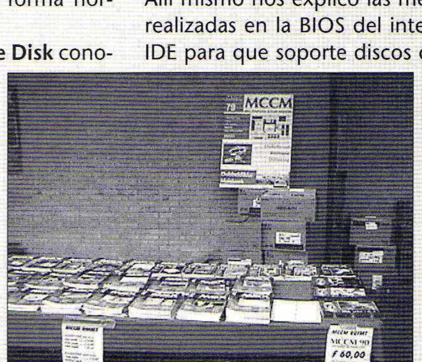
Omega presentaba su musicdisk Pure para Moonsound, además de un CD grabado con los mismos temas para aquellos que no posean este dispositivo.



Surrec presentó su Music Dizk 4 para Moonsound.

Y poco más dio de sí la feria. Un encuentro muy agradable, con una asistencia algo inferior a la de la anterior edición que nos permitía a los expositores charlar de cuando en cuando sin agobios. Digamos que es la excusa perfecta para combinar la pasión por el MSX con una excursión a Amsterdam, territorio joven donde los haya.

Nosotros, por nuestra parte, esperamos repetir el viaje en la próxima edición, esperando que el tiempo acompañe y que las notables variaciones en el número de visitantes de esta feria tiendan el año que viene hacia una mayor afluencia. ■



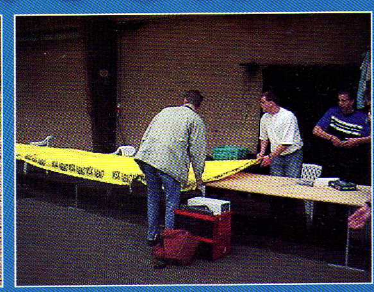
El stand de MCCM estaba cargadito de revistas, además de sus disquettes y CDs.



Fighter's Ragnarok, presentado por Fony y distribuído también por MSX-NBNO en Holanda.

10ª MSX Computerdag ZANDVOORT






A primera hora de la mañana comenzaba la descarga masiva de material. En las fotos vemos a Raymond de MSX-NBNO y Martijn, el compositor de Surrec.





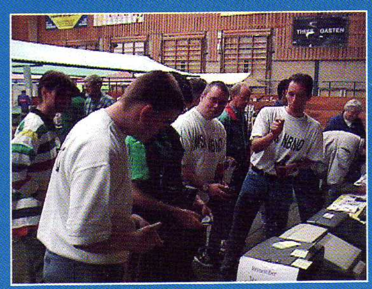

Stand de Totally Chaos (TCl diskmagazine), con Rinus Stoker al frente; y stand de FutureDisk presentando su última diskmagazine FD#38.






Koen Dols visitando el stand de MSX Club Friesland Noord, y stand de West-Friesland donde vendían software y hardware. Johan y Remy de DeltaSoft.





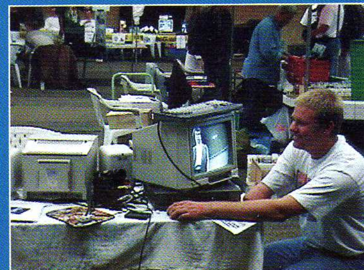

Uno de los stands más divertidos fue el de MSX-NBNO, en donde se hicieron varias competiciones entre cuatro usuarios jugando simultáneamente en red al F-nano2'.







Para la competición fueron necesarios cuatro MSX TurboR, que ocupaban buena parte del stand de MSX-NBNO. La presencia española de The Second Foundation.



Stand de Omega donde vendía el Pure, un miembro del MSX Club de Amsterdammer, Frank Druiff con la venta de la MCCM, y juegos japoneses de Koen Dols en venta.


50
10.1
11.2
10.2